

Vorlesungsverzeichnis

M.A. Visuelle Kommunikation (Dipl.-Designer/in Visuelle Kommunikation)

Winter 2020/21

Stand 21.05.2021

M.A. Visuelle Kommunikation (Dipl.-Designer/in Visuelle Kommunikation)	3
Fachmodule	7
Projektmodule	30
Wissenschaftsmodule	45
Sonstige Module	60

M.A. Visuelle Kommunikation (Dipl.-Designer/in Visuelle Kommunikation)

320210066 Haha HTML go br br br

E. Sachse, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, Einzel, 10:15 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 04.11.2020 - 04.11.2020

Beschreibung

In this course we will break up the borders of dull templates that are overwhelming our World Wide Web landscape. Learn how to create conspicuous interfaces to confuse the user.

Combine real world artifacts within the digital browser window; ranging from huge screens to small devices.

Web pages are infinite in proportions – try to think of the browser as a canvas. You don't control the context in which your work is viewed – a computer and browser simply interprets the instructions you supply, and every browser interprets them slightly differently.

Webdesign as architecture – they are places, inherently public and can be inhabited; while some of them are already cultural artifacts.

Both buildings and websites are built realities. But can they be a part of the fabric of societies that are physical, but virtual?

Like buildings, websites foster social discourses. They do so by establishing new ways of interaction or by asking new aesthetic questions.

By bringing some kind of benevolence to the old new web we create spaces that everybody can visit from anywhere – hosted forever on GitHub.

We are not afraid of technical hurdles. Today, more than ever, we need individuals rather than corporations to guide the web's future.

The class will explore the integrity of modern technologies and digital possibilities.

There will be surprise visitors from the industry as guest critics and lecturers.

We will have an introduction to the fundamentals of HTML and CSS. JavaScript will be our source of magic.

The works can be Meme inspired, political activity, a social network, dance pop subtitles, a cultural discussion platform, rap name generators, dating-game, a portfolio, funky online radio, a website that codes itself, an elevator to space, an big bang simulator, you name it.

Everyone can participate and does not require any knowledge in this field but curiosity.

The course will be held in English unless all participants speak German.

Bemerkung

Moodle/BBB-Termine:

11.11.2020

25.11.2020

02.12.2020

09.12.2020

16.12.2020

06.01.2021

13.01.2021

20.01.2021

27.01.2021

03.02.2021

Leistungsnachweis

Note

320210067 Inszenierung in der Dokumentar-Fotografie**Y. Wernicke, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, 04.02.2021 - 04.02.2021

Beschreibung

Inszenierung in der Dokumentar-Fotografie

Menschen, Objekte und Ereignisse in Szene zu setzen war schon immer integraler Bestandteil der Fotografie. Wir möchten uns Fragen zum Thema Inszenierung in der Fotografie stellen und insbesondere das Verhältnis der Fotografie zur Dokumentation erörtern.

In der Werbung, der Mode und anderen Bereichen gilt die inszenierte Fotografie als weithin akzeptierte Herangehensweise. Im Bereich der dokumentarischen Fotografie scheiden sich aber nach wie vor die Geister: Die einen erachten jede Form der Inszenierung als illegitim und nicht dokumentarisch. Andere sind der Meinung, dass jede Fotografie das Resultat eines subjektiven Prozesses der Auswahl und der Abwägung ist, und sich die Frage nach der dokumentarischen Natur der Fotografie somit erübrigt.

Gemeinsam studieren wir bekannte und zeitgenössische Beispiele der inszenierten Fotografie mit dokumentarischem Anspruch und führen eine Debatte über deren Legitimität.

Kann Inszenierung dem dokumentarischen Anspruch gerecht werden, die Welt in der wir leben zu reflektieren? Was sind die visuellen Möglichkeiten der Dokumentation? Wie viel Inszenierung ist zu viel Inszenierung? Gibt es eine klare Trennlinie zwischen „realer“ und „inszenierter“ Fotografie oder ist der Übergang fließend? Was macht eine Fotografie dokumentarisch? Ist nicht, rein technisch gesehen, jedes Bild ein Dokument?

Für die Semesterarbeit werden die Studenten dazu eingeladen, einen kreativen Umgang mit der Wirklichkeit zu wagen und die Grenzen der dokumentarischen Fotografie abzutasten. Zu einem selbst gewählten Thema mit dokumentarischem Anspruch soll eine Serie konzipiert und fotografiert werden, die Inszenierung mit einschließt, wobei der Grad den Studenten selbst überlassen bleibt.

BemerkungPortfolio bitte an: yana.wernicke@uni-weimar.de

Die Raumangabe für das erste Treffen erfolgt noch.

Präsenztermine: 04.02.2021

Moodle/BBB-Termine: 05.11.2020, 06.11.2020, 19.11.2020, 26.11.2020, 03.12.2020, 14.01.2021, 21.01.2021, 28.01.2020

Voraussetzungen

Art der Prüfungsleistungen: fotografische Serie

Leistungsnachweis

Note

320220046 Karma & Kohle**B. Scheven, M. Rasuli, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 03.11.2020

Beschreibung

Im Projekt "Karma & Kohle" werden wir herausfinden, worauf es bei erfolgreichen StartUps im Bereich der Ökologie ankommt; wir werden neue Unternehmen, Produkte, Dienstleistungen erfinden und ihnen ein Gesicht geben.

Wir stellen Fragen wie: Darf man als gemeinnütziger Verein Geld verdienen? Muss man gleich eine GbR oder gar eine GmbH gründen?

Kann man ein Business auch starten, nur weil man ein Business starten will? Neben Gestaltungsfragen werden wir nebenbei etwas darüber lernen, was eigentlich ein Businessplan ist, was man im Patentrecht, im Haftungsrecht oder im Markenrecht beachten muss. Wir entwickeln schließlich pro Team ein Konzept für ein neues Unternehmen, dessen Erscheinungsbild, eine crossmediale Kampagne und stoßen als Endergebnis (theoretisch oder tatsächlich) die Finanzierung über Crowdfunding an.

Das Projekt findet in Kooperation mit der Gründerwerkstatt Neudeli und Thomas Schimmelmann statt, der den Gesprächskreis „Ökologisches Unternehmertum“ gegründet hat.

Bemerkung

Prüfungsleistung: Präsentation der Semesterergebnisse

Art der Online-Teilnahmen: BBB

Voraussetzungen

- gute Sprachkenntnisse (Deutsch oder Englisch)
- Vorliebe für konzeptionelles Arbeiten

Leistungsnachweis

Note

320220047 Projektwoche: Beziehungen: Ein Versuch

S. Guzy, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 12:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 03.11.2020

Beschreibung

"Sag in was / schneide ich / deinen Namen?" (Erich Fried)

Geprägt ist unser ganzes Leben von ihnen: Beziehungen, erfüllten wie unerfüllten, offenen wie heimlichen. Oft asymmetrischer und komplizierter als erwartet, immer anders als geplant und manchmal so unidirektional, dass es schwer fällt, zu erkennen, wer überhaupt mit wem in welcher Verbindung steht.

Wir wollen uns diesem Geflecht in zwei intensiven Blockveranstaltungen nähern: In einer geschlossenen, vorurteils- und instagramfreien Gruppe individuelle Beziehungen beobachten, auch analytisch entflechten, visuell hervorheben und vor allem neue Kartierungsformen finden. Wir entscheiden gemeinsam, wie weit wir den Kreis um Paar- und Freundschaftsverbindungen ziehen, ob Zeiten, Räume und Objekte mit in unser Untersuchungsgebiet fallen. Im Fokus steht das unbedingte experimentelle Versuchen, das auch ein etwaiges Scheitern zu einem Teil des Projektes werden lässt. In der zweiten Blockwoche bearbeiten wir das Material der ersten auf eine andere Art ...

Ergebnis ist eine freie künstlerische Raumbespielung über zwölf unterschiedliche Beziehungen. Medial sind wir dabei frei, nutzen aber vorrangig Formen, die uns ein situatives gemeinsames Arbeiten vor Ort in der komprimierten Arbeitszeit ermöglichen.

Die vollständige Anwesenheit in der gesamten Blockwoche ist für die erfolgreiche Teilnahme notwendig.

Bemerkung

Präsenztermine: 16.11. – 20.11.2020, 10.00 – 18.00 Uhr und 01.02.2021 – 05.02.2021, 10.00 – 18.00 Uhr, Projektraum 304, Marienstraße 1b, 5.2.21 Ausstellung

Onlinetermine: mit Moodle/BBB

Voraussetzungen

Art der Prüfungsleistung: Ausstellung

Leistungsnachweis

Note

320220048 Rettungsweste

J. Hüfner, R. Reusch, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 05.11.2020

Beschreibung

In Kooperation mit Studierenden der Hochschule für Gestaltung Rijeka wird ein audiovisueller Walk realisiert, der im Sommer

Der auditive Anteil wird von Studierenden in Rijeka und der visuelle Teil in diesem Kurs realisiert. Der visuelle AR Teil des Pro

Ausgangspunkt für den Walk sind die Ereignisse um das Schiff Carpathia, das auf dem Weg von New York nach Rijeka Pass

Der zweistufig angelegte Kurs wird sich im Wise 2020/21 auf die narrativen Möglichkeiten von Augmented Reality im öffentlic

Im SoSe 2021 werden weitere Visualisierungen entwickelt und der Walk wird in Rijeka finalisiert und präsentiert. Eine gemein

Es ist möglich, nur an dem im Winter angebotenen Kurs teilzunehmen.

Grundlagen in Unity 3D werden in einem begleitenden Tutorium freitags von 10 - 12 Uhr vermittelt.

Die Teilnahme an dem Fachmodul "Einführung in 3D und Animation" wird nahegelegt.

Bemerkung

Art der Onlineteilnahmen: Moodle/BBB

http://www.visitrijeka.eu/de/Was_sehen/Museen_und_Sammlungen/Dauerausstellungen_an_der_Maritimen_Fakultat

Voraussetzungen

Erfahrung mit 3D oder Animation, Video oder Programmierung

Portfolio an: jakob.huefner@uni-weimar.de oder regina.reusch@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Note

320230031 Masterkolloquium Visuelle Kommunikation

A. Schwinghammer, J. Hintzer, J. Hüfner, B. Scheven, S.

Veranst. SWS: 2

Schwarz, M. Weisbeck, A. Schönharting, A. Palko, R.

Reusch, M. Rasuli

Master-Kolloquium

Mo, Einzel, 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 013, 02.11.2020 - 02.11.2020

Beschreibung

Worum geht es in der Masterarbeit? Wo laßt sich der Entwurf verorten? Wie finden Theorie und Praxis zusammen? Welche Neu-Fokussierungen geben den anfänglichen Ideen eine klarere Kontur? An wen richtet sich der Entwurf und wie wird er vermittelt.

Um diese und weitere Fragen geht es im Masterkolloquium »Visuelle Kommunikation« / »Visuelle Studierenden«. Hier stellen die Studierende ihre Vorhaben und ihren Arbeitsstand zur Diskussion. Das Masterkolloquium wird von inhaltlichen Fragestellungen, gesellschaftlichen Bedeutungen und Problemen der Umsetzung der jeweiligen Projekte getragen. Im kritischen Austausch wird das Thema der Masterarbeit auch mit Hinblick auf Relevanz und Realisierbarkeit diskutiert und entsprechend weiterentwickelt. Das Kolloquium zielt damit primär darauf ab, die Teilnehmenden methodisch und inhaltlich bei der Ausarbeitung ihrer Masterarbeiten zu unterstützen. Zudem stellt das Kolloquium einen Ort dar, an dem die Teilnehmenden nicht nur Gelegenheit zum fachlichen Austausch mit Kommiliton*innen und Lehrenden haben. Wir möchten das Kolloquium auch als Plattform zur Kooperation der Masterstudierenden untereinander nutzen.

Bemerkung

Art der Prüfungsleistung: Präsentation

Moodle/BBB-Termine: Montag, 09:15 - 10:45 Uhr

Präsenztermine: 2 Einzeltermine Mittwoch, 25.11.2020 und 17.02.2021, 17:00 - 18:30 Uhr, Geschwister-Scholl-Straße 7, entweder Raum 116 oder HP 05

Voraussetzungen

Präsentation, die u. U. auch online abgehalten werden kann.

Leistungsnachweis

Note

Arbeiten zur Präsentation zum Berufseinstieg

J. Hintzer, J. Hüfner, B. Scheven, A. Schönharting, S. Schwarz, M. Weisbeck Verant. SWS: 2
Berufsvorbereitungsmodul
Fr, wöch., von 13:30, Termine nach Absprache mit der/den jeweiligen Lehrenden per Mail., ab 05.02.2021

Bemerkung

Sprechstundenzeiten:

Anmeldung per Mail: joern.hintzer@uni-weimar.de oder jakob.huefner@uni-weimar.de

dienstags von 15:00 bis 18:00 Uhr

Leistungsnachweis

Note

Fachmodule

320210000 Safe Place oder Safe your Space! - Portaitfotografie (Fachmodul)

N.N. Verant. SWS: 4
Fachmodul
BlockWE, 10:00 - 18:30, 06.11.2020 - 07.11.2020
BlockWE, 10:00 - 18:30, 27.11.2020 - 28.11.2020

BlockWE, 10:00 - 18:30, 11.12.2020 - 12.12.2020

BlockWE, 10:00 - 18:30, 29.01.2021 - 30.01.2021

Beschreibung

"Safe Place oder Safe your Space!" - Unter diesem Motto werden wir uns gegenseitig portraituren. In unsicheren Zeiten der Pandemie, in denen wir uns auf unsere sicheren Orte zurückziehen und der öffentliche Raum immer mehr eingeschränkt wird, ist die Frage wo stehe ich im Raum, wo fühle ich mich sicher, wo breche ich aus, wohin und wie weit darf ich gehen? Eine Standortbestimmung in Portraits. Kern des Seminars sind mehrere Blöcke von zwei Tagen, in denen wir in kleinen Gruppen vorher erarbeitete Bildkonzepte fotografieren. Alle beschreiben ihren Raum und die eigene Stellung darin. Ob im eigenen Zimmer oder auf dem weiten Feld, wir setzen gegenseitig das Konzept des Anderen in ein Portrait um. Dabei lernen wir den Einsatz der Kamera, die Wirkung von vorhandenen und künstlichen Lichtquellen, die Umsetzung von Ideen und die Führung von Menschen vor der Kamera. Wegen der sich ständig ändernden Coronaregeln, werden wir flexibel, aber sicher agieren. Alle bis auf die Portraitierten tragen Masken. Ist der Raum in dem wir fotografieren zu klein werden wir das Geschehen per Livestream übertragen. Auftaktveranstaltung wird eine Wanderung (06.11.) sein, wo wir über Portraits sprechen, uns kennenlernen und einfach den Raum erkunden. Bitte schreibt vorab und rechtzeitig vor Semesterbeginn eine E-mail an weimar@berndhartung.de, damit ich sehe, wo Ihr gerade steht und wie Eure Erwartungen sind. Ich freue mich auf Eure Bewerbungen, Bleibt gesund, bleibt in Kontakt, Bernd Hartung

Blocktermine: 6./7.Nov, 27./28.Nov, 11./12.Dez, 29./30.2021 Jan Abschluß

Bemerkung

Dozent: Bernd Hartung

320210004 Atlas der Datenkörper

A. Toland, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 06.11.2020

Beschreibung

Lehrende:

M.A. Johannes Breuer

M.A. Dipl. Freie Kunst, Marlene Bart

Prof. Alexandra Toland (Tutorin der Veranstaltung)

Welche Mess- und Bildgebungsverfahren gibt es für den menschlichen Körper? Welche Daten sammeln wir (bewusst und unbewusst) über uns und wie werden diese dargestellt? Welchen Einfluss haben deren Visualisierungen auf unser Verständnis von Körpern? Das Seminar möchte die Entstehung von 'Körperkartografien' erforschen. Dazu werden historische, wie rezente Instrumente der Körpervermessung und Körperdarstellung untersucht und eigene Werkzeuge entwickelt.

Das Seminar findet in Kooperation mit dem Futurium Lab Berlin statt und sieht zwei Sitzungen vor Ort vor, in denen eigene Prototypen entwickelt und getestet werden. Es besteht außerdem die Möglichkeit, die Ergebnisse des Seminars nach Ende des Semesters unter dem Titel 'Digits Pixels Bodies' im Futurium Berlin auszustellen. Ziel der Veranstaltung ist es, durch einen künstlerisch, gestalterisch forschenden Ansatz den Mechanismus der technisch-medialen Konstruktion von Körperbildern zu untersuchen. Durch die Entwicklung eigener, gerne aber auch absurder und ironischer Messgeräte, sollen Objektivitätskonzepte und Normierungen in Bezug auf Körperlichkeit hinterfragt werden. Die Lehrveranstaltung „Atlas der Daten-Körper“ ist als interdisziplinäres Theorie-Praxis Seminar für die Fachbereiche Kunst und Gestaltung, Architektur und Urbanistik sowie Medien angelegt. Erfahrungen in der Programmierung von Arduinos ist erwünscht, aber nicht erforderlich.

Voraussetzungen

Keine speziellen Voraussetzungen

Leistungsnachweis

Teilnahme am Seminar, Abschlusspräsentation, Ausstellung

320210006 Critical VR Lab II – Lab Work**J. Brinkmann**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 06.11.2020

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 06.11.2020

Fr, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 06.11.2020

Beschreibung

Critical VR Lab II – Lab Work will give participants the possibility to work in the Digital Bauhaus Lab, after receiving an introduction to the Corona hygiene regulations.

Groups of maximal two students can choose between three time slots (11:00 – 12:30, 13:30 – 15:00, 17:00 – 18:30) and work individually on two VR systems (HTC Vive + HighSpeed PC). Therefore, it will be possible for six students to work in the Digital Bauhaus Lab every week and with maximal 12 participants each student will be able to work in the Lab every second week. It will also be possible for participants to borrow one of five OculusGO VR glasses as well as one of three Ricoh Theta 360 cameras and use them to work on projects outside of the Digital Bauhaus Lab.

The course emphasises on artistic and opposing ways of working with Virtual Reality concepts. It's aim is to establish individual approaches to VR, a challenging medium which offers artists new possibilities for expression and intercultural communication, especially at times of the Corona Crisis which creates new challenges to the way we interact with each other. Please watch the video for more information.

Recommended Requirements:

Applicants should have a basic knowledge of working with Unity, access to the Internet, a Computer and Headphones. It is preferred but not explicitly required to have accomplished Critical VR Lab I.

Communication throughout the semester:

Please have a look at GMU:Critical VR Lab II on our Wiki-page for more information about the class (You can find the link in the description). Channels of communication will be the GMU-Wiki-Page, Email, Telegram and BigBlueButton for online meetings and consultations.

Leistungsnachweis

- develop and document your own project on the GMU Wiki

320210007 Critical VR Lab I - Unity Introduction**J. Brinkmann**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 15:30 - 18:30, online, ab 05.11.2020

Beschreibung

Critical VR Lab I – Unity Introduction is a beginner module that offers an Introduction to the Unity game engine. The whole course will be taught online. Participants will be introduced to Unity through video tutorials, accompanied by PDFs and it will be possible to communicate through online meetings and individual consultations.

The course will be taught in two phases:

In phase one participants will be introduced to an overview of the Unity interface and different techniques (Lights, Skyboxes, Prefabs, Timeline, Animation). The learning phase will be accompanied by lectures and discussions that are focused on finding strategies for dealing with the possibilities and challenges of working artistically with Game Engines and VR technologies. At the end of phase one, students will have created an experience with Unity and documented it on our GMU Wiki-Page. In phase two students are challenged to reflect, discuss, rethink and rework their Unity experience, based on individual research and experienced insights.

The course emphasises on artistic and opposing ways of working with Virtual Reality concepts. It's aim is to establish individual approaches to VR, a challenging medium which offers artists new possibilities for expression and intercultural communication, especially at times of the Corona Crisis which creates new challenges to the way we interact with each other. Please watch the video for more information.

Recommended Requirements:

No previous knowledge of Unity or other 3D software is needed, but applicants should have access to the Internet, a Computer and Headphones.

Communication throughout the semester:

Please have a look at GMU:Critical VR Lab I on our Wiki-page for more information about the class (You can find the link in the description). Channels of communication will be the GMU-Wiki-Page, Email, Telegram and BigBlueButton for online meetings and consultations.

Leistungsnachweis

- complete exercises and comply with submission deadlines
- develop and document your own project on the GMU Wiki

320210010 Dress Code

K. Steiger, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, unger. Wo, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 05.11.2020 - 03.12.2020

Do, Einzel, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 17.12.2020 - 17.12.2020

Do, Einzel, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 07.01.2021 - 07.01.2021

Do, Einzel, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 21.01.2021 - 21.01.2021

Do, Einzel, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 04.02.2021 - 04.02.2021

Beschreibung

Kleidung als Identitätsstifter, Schutz und Vermummung, Abgrenzung und Dialog. Von der Schürze über die Bikerjacke bis hin zur Sturmhaube untersuchen und diskutieren wir zeitgenössische Dress Codes, betrachten

existierende künstlerische Projekte und Inszenierungen. Die Kursteilnehmer/innen entwickeln nach Recherche und Beobachtung, eine eigene künstlerische Arbeit oder Arbeitsserie, Uniform oder Inszenierung innerhalb des Fachkurses. Die Wahl des Mediums ist frei. Ergänzend zum Kurs wird der Workshop „Einführung in textiles Arbeiten“ angeboten, dieser vermittelt Grundlagen von textilen Handwerkstechniken. Die Teilnahme am Workshop ist für Kursteilnehmer/innen nicht verpflichtend.

Voraussetzungen

Eine Anmeldung mit Kurzvorstellung und Motivationsschreiben via Email an katrin.steiger@uni-weimar.de ist verpflichtend.

Leistungsnachweis

Mitarbeit (ggf. Referat), Abgabe einer Semesterarbeit

320210012 Work like a Designer

B. Fonfara, A. Mühlenberend, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., ab 06.11.2020

Beschreibung

Der erste Eindruck zählt! Diese einfache Aussage trifft nicht nur auf unser Verhalten zu, sondern auch auf die Art der Darstellung von Ideen, Konzepten oder Entwürfen. Ob deine Kommiliton*innen, Professor*innen, Auftraggeber*innen oder deine Oma begeistert sind, entscheidet sich bereits in den ersten Sekunden.

Deshalb sorgen neben einem souveränen Auftritt und einem starken Konzept, vor allem gute Darstellungen für Erfolg. Denn ein Bild sagt mehr als tausend Worte!

In diesem Fachkurs lernst du, wie man Entwurfsideen visuell aufbereitet und Darstellungen für eine Präsentation erstellt. Wir werden nicht über Konzeptideen sprechen, sondern an konkreten Produktideen unsere handwerklichen Fähigkeiten in Photoshop verbessern.

Du lernst:

Umgang mit Photoshop,

Moodboard-Erstellung,

Bildaufbau/Komposition,

Erstellung von Entwurfsvorlagen,

Aufbereitung von Skizzen: Einsatz von Licht & Schatten, Leuchteffekte, Textureinsatz, Detailausarbeitung

Kurz: Wie du mit Bildern begeisterst!

Bemerkung

Erstes Treffen am 06.11.2020 online (Einladungen werden nach Einschreibung via Mail verschickt)

Art der Onlineteilnahme: Videokonferenz

evtl. OPL (Marienstraße 1)

- im wöchentlichen Rhythmus

Voraussetzungen

Zeichnerisches Grundverständnis,

PC und entsprechende Software (Bildbearbeitung)

Leistungsnachweis

Dokumentation und Arbeitsnachweis (digital)

320210015 Flagelates, Nematodes, and I

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, Online-Seminar and/or DIY Biolab at the Marienstrasse 7b (Raum 202), ab 05.11.2020

Beschreibung

Have you ever tried to navigate an organism that is visible only under a microscope? The course is designed to experience the work with tiny flagellates and nematodes. While trying to move the organisms the way we want, we will perhaps get an idea for an interactive game, which could be played between two completely different organisms.

Among the organisms to choose are a flagellate *Euglena gracilis* and a nematode *Heterorhabditis bacteriophora*. Students will be provided with organisms and tools to develop their ideas. Students with specific needs will be directed to available methods and resources.

In the first half of the semester, students will be expected to take care of the organism, research related art projects, and scientific papers, cook medium, and report results weekly. The second half of the semester is reserved for the realization of the individual idea. Along with the work in our home offices, if needed, we will use our DIY biolab. For documenting our projects we will use the GMU Wiki.

No special skills are required to participate in the course. Participation at the Big Blue Button Online-Seminar, and, if needed, the DIY biolab. Part of the course is a block module on microscopy, implemented together with the microbiologist Dr. Julian Chollet, who will contribute to the course with scientific know-how.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

30 % Dokumentation (davon 20% Mitarbeit im Medien-Wiki)

320210016 Frühes Licht: Untersuchungen zur Prototypografie in der Gegenwart.

N.N., A. Toland, W. Kissel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Di, wöch., 13:00 - 13:30, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, 10.11.2020 - 15.12.2020

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, 10.11.2020 - 15.12.2020

Beschreibung**Lehrender: Associate Professor Stephan Jacobs**

Wie haben frühe Studien zu Optik und lichtempfindlichen Materialien die Industrieökonomie, Kunst und die menschliche Wahrnehmung des Selbst, Zeit und Raum beeinflusst? Eine taktile Untersuchung der Prinzipien der wissenschaftlichen und kreativen Grundlagen der Fotografie gibt gegenwertigen Künstlern und Designern neue Perspektiven, Inspirationen und praktische Strategien.

Und vielleicht birgt ein historischer Rückblick auch eine Perspektive in die Zukunft in sich.

Mit einem praktischen Ansatz werden die Materialien, Methoden und Chroniken der Protografie untersucht: Camera Obscuras, Brechungslichtprojektionen, frühe Optik sowie lichtempfindliche Materialien vor der Silberfotografie werden untersucht und ausprobiert, und in eigenen künstlerischen Arbeiten der Teilnehmer zu eingesetzt.

Die Kombination von Alltagsmaterialien und Arbeitsbereichen mit komplementären digitalen Bildgebungstechnologien und Arbeitsabläufen in der Werkstatt. Studierende haben trotz der Pandemie die Möglichkeit, unabhängig von [genehmigten] Fotolabor und Studio intensiv mit ungiftigen, relativ leicht verfügbaren Materialien und Prozessen zu arbeiten

6 Kurstreffen:

Dienstags

11.10

11.17

11.24

12.1

12.8

12.15

Arbeits- und Vortragszeiten

11:00 - 12:30

13:30 - 15:00

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

jacobsst@emmanuel.edu

Bemerkung

Weitere Termine Präsenztermine: 11.13, 11.20, 11.27, 12.4, 12.11, 12.18

Leistungsnachweis

Eine Portfolio-Einreichung von fertigen kreativen Werken.

320210019 I and my Max**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 04.11.2020

Beschreibung

The course will focus on the development of a simple game, which will foster the imagination of interaction mechanisms between computational machines and the player. For the development of the game, we will use Max/

MSP/Jitter visual programming language. And, if needed, we will use Arduino microcontrollers to sense and/or to trigger the physical world.

In the first half of the semester, students will be expected to develop weekly tasks. The tasks will include the manipulation of simple graphics and animation. Along with the work in our home offices, we will use an Online-Seminar, GMU Wiki, and online tutorials for learning to program with Max. The second half of the semester is allocated to the realization of an individual idea.

No special skills are required to participate in the course. The necessary tools are provided. Participation at the Big Blue Button Online-Seminar.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche und ästhetische Umsetzung der Aufgaben

20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)

30 % Dokumentation (davon 20% Mitarbeit im Medien-Wiki)

320210020 Im Dritten Raum

K. Kollwitz, J. Gunstheimer, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul

Mi, wöch., 18:00 - 21:00, ab 04.11.2020

Beschreibung

ein Fachkurs unter Mitwirkung von Lars Gustafssons „Gegen Null | Eine mathematische Phantasie“ und des Romans „Nachmittag eines Fliesenlegers“

Zitat Lars Gustafsson:

Das Ich denke ich mir so: Ein Fisch nach dem anderen kommt heran zur Glaswand des Aquariums und schnuppert. Sie können erstaunlich homogen und manchmal erstaunlich heterogen sein. Und man wartet auf den richtig üblen Fisch, der sich überhaupt noch nicht gezeigt hat.

Ziel des Fachkurses ist es, sich zwischen dem eigenen Gehirn und dessen unerklärlichen Gefühls- und Gedankenlagen und gebauten / gezeichneten Szenerien hin und her zu bewegen.

Mit zeichnerischen Mitteln versuchen wir uns den Interieurs, von uns persönlich neu aufgeladen, zu nähern und Szenerien zu zeichnen, die nur bedingt mit Stilleben, sondern eher mit movements von beladenen Gegenständen, Schärfen / Unschärfen und ständigen zeichnerischen Wechseln zu tun haben. Es wird der Versuch, sich dem Thema Inhalt, Raum und Bedeutung neu zu nähern. Fragen, die uns begleiten werden:

Was ist Original und was Kopie?

Was ist über- was ist unterladen?

Wo beginnt und wo endet der Kontext?

Was ist ein zeichnerischer Raum?

L.G.:

Wir sind ein Prozess und nichts anderes. Alle Augenblicke, die verbraucht wurden, um dies hier zu schreiben, haben ihren Platz. Nur ich habe meinen Platz nicht. Denn derjenige, der diesen Text beendet, ist nicht derselbe wie derjenige, der ihn begann.

Oder aus "Nachmittag eines Fliesenlegers":

Mit der Zeit war es immer schwieriger geworden, die Kacheln an den Wänden zu fixieren. Ob das nun an den Wänden lag oder an den Kacheln, war schwer zu sagen.

Bemerkung

Unterrichtszeit/ Raum:

raumlos, Moodle, BBB immer mittwochs von 18 - 21 Uhr

Start: Mittwoch 04.11.2020

320210022 Introduction to Microscopy

J. Chollet

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, THEORIE; online, ab 02.11.2020

Beschreibung

Our air, soil and water as well as all plants and animals contain complex ecosystems that are colonized by various creatures - most of which we can only see and interact with by virtue of microscopy or cultivation techniques.

This course aims to introduce you to the methodologies, project planning and experimental strategies in the natural sciences – mainly through the use of microscopy techniques. In line with the concept of a hybrid semester, the theoretical input will be communicated through online lectures while the practical skills will be acquired in individualized block-modules. While working in the DIY BioLab (Chair of Media Environments) you will learn how to use different kinds of microscopes and start your own little research project. Beyond the microscopy itself, educational objectives include literature research, experiment design, result documentation and scientific writing.

The course will be structured in a flexible way, tailored to the needs of the participants. Attendance during the online-seminars and hands-on module, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester is required. The course can be combined with the module "Flagelates, Nematodes, and I" by Mindaugas Gapsevičius.

Please write a motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 27.10.20 – if you already worked with biology before, please include a short description of the project and your level of experience.

Links:

https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/Julian_Chollet

<https://mikroBIOMIK.org/en>

Bemerkung

motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 27.10.2020

Leistungsnachweis

Attendance during the course, as well as the delivery of detailed project documentation until the end of the semester

320210023 Kunstwelt

F. Schmidt, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., von 11:00, ab 02.11.2020

Beschreibung

Das Feld der zeitgenössischen bildenden Kunst gilt als offenes Buch für Insider, jedoch als fremde und undurchschaubare Welt für diejenigen, die nicht regelmäßig an ihren Ritualen und Praktiken partizipieren. In diesem Kurs wollen wir die Repräsentation von Kunst und die Protagonisten innerhalb der Kunstwelt untersuchen.

Dabei werden die Funktionen und Definitionen der Akteure (Künstler*in, Kritiker*in, Sammler*in, Galerist*in, Kurator*in, Theoretiker*in...), die in diesem Feld interagieren, vorgestellt und gezeigt wie Kommunikation, Kooperation und gemeinsame Konventionen dieses Feld prägen.

Die Studierenden sollen ein Verständnis für das komplexe Eigenleben der Kunstwelt erlangen und fähig sein sich selbst innerhalb dieses Feldes verorten zu können.

Bemerkung

Durchführungsmodalitäten:

Schätzung der Präsenzlehre: 0 %

Art der Onlineteilnahmen: Videokonferenz, E-mail

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Voraussetzungen

Keine

Leistungsnachweis

Prüfungsimmanente Lehrveranstaltung. Keine Präsenzprüfung.

320210026 Nutzlose Wunschmaschinen - smart, small, beautiful

T. Burkhardt, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 02.11.2020

Beschreibung

Wolltest du schon immer mal deine eigene Platine layouts um die Elektronik super elegant und robust zu gestalten?

Wolltest du schon machmal deine Ideen in Kleinserie herstellen?

Wolltest du alles am liebsten super klein haben um es in Kleidung, am Fahrrad oder Kaffeetassen zu verstecken?

—

In dem Fachmodul erlernt ihr die Grundprinzipien um professionelle Platinen zu erstellen und ihr werdet eure eigenen Designs produzieren lassen.

Dabei sollen auch außergewöhnliche Formen und Funktionen realisiert werden, sodass im Idealfall die Platine zum Objekt wird und kein Gehäuse mehr benötigt wird.

—

Um die Dinge so effektiv und klein wie möglich zu halten werden wir den Umgang mit dem ATtiny erlernen, einem 1cm² super-micro-Arduino.

Dazu müsst ihr euch selber eine kleine Aufgabe überlegen und diese bis zum Ende des Semesters realisieren, etwas Erfahrung mit der Programmierung von Arduino Mikrocontrollern ist die Voraussetzung.

Bemerkung

Art der Onlineteilnahmen: Videokonferenz

Ort: OpenProcessLab, Marienstraße 1, Raum 205

Lehrveranstaltung per Moodle/BBB: **in Absprache mit den Teilnehmer/-innen**

Voraussetzungen

Arduino Grundkenntnisse

Leistungsnachweis

Präsentation der Ergebnisse und schriftliche Dokumentation

320210027 On Air

T. Barth, E. Krysalis

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Moodle/BBB-Termine ab 2.11.2020 Präsenztermine: nach Vereinbarung, ab 02.11.2020

Beschreibung

Radio ist Kino im Kopf. Beim Hören entstehen Bilder und Assoziationen. Möglich wird das unter anderem durch den Einsatz von Original-Tönen. Sie stellen ein Stück abgelauschte Wirklichkeit dar. Konfrontiert mit einer authentischen Klangwelt baut sich vor dem inneren Auge des Hörers eine ganz eigene Bildwelt auf.

In diesem Seminar soll der Faszination des Original-Tons auf den Grund gegangen werden – mit verschiedenen Hörbeispielen und der Produktion eigener Radio-Beiträge vom einfachen Bericht mit O-Ton bis zum Mini-Feature. Die Teilnehmer*innen erhalten eine theoretische Einführung in die Geschichte des Original-Tons, in O-Ton-Archive und in den Einsatz verschiedener Mikrofontypen und Aufnahmegeräte.

Daneben geht es um das Schreiben fürs Hören, um die Dramaturgie von Beiträgen in verschiedenen Längen, um Sendeformate und um Formen des story-tellings on air.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme an den Kursen, mitmachen beim Sendebetrieb von bauhausFM, Erledigung von Hausaufgaben

320210031 Portfolio abc...

S. Böttger, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul

Beschreibung

PORTFOLIO ABC ..

Von A wie Anfang, B wie Bewerbung, I wie Intuition, P wie Präsentation, W wie Werte bis hin zu Z wie Zukunft - Im Fachmodul geht es um dein Portfolio, deine Bewerbung und deine beruflichen Erwartungen. Wir beschäftigen uns mit Fragen rund um deinen Berufseinstieg, der Arbeitswelt, deinem Potenzial als Gestalter*inn und wie du dich idealerweise darauf vorbereitest. Wie bewerbe ich mich? Was passt zu mir? Was gehört in mein Portfolio? Was

sind die Go's und no Go's? Was ist neben meiner Bewerbung noch relevant? Anhand konkreter Beispiele, gezielter Übungen und der Interpretation von Lebensläufen verschiedener Protagonist*innen aus der Gestaltung widmen wir uns relevanten Themen der Darstellung, der Layoutgestaltung, der Formulierung prägnanter Beschreibungen und üben uns in Handlungs-, Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeit. Ziel des Fachmoduls ist es, dass jeder von euch sein individuelles und aussagekräftiges Portfolio erstellt oder diesem einen großen Schritt näher gekommen ist.

Die Inhalte des Fachmoduls richten sich gezielt an Studierende im höheren Semester, die kurz vor dem Abschluss stehen und an diejenigen, die sich für ein Praxissemester entschieden haben.

Bemerkung

Online und Präsenzlehre in Raum 116, Präsenzlehre in der Universität je nach individuellen Möglichkeiten und nach Corona bedingten Maßnahmen

Voraussetzungen

Bereits geleistete Entwurfs-Arbeiten / Portfolio Basis

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Dokumentation / Portfolio

320210034 Ride the Mesh - der Siebdruckkurs

R. Liska, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul

Fr, wöch., von 10:00, ab 06.11.2020

Beschreibung

Lehrende: Max Roßner und Andreas Bortolamedi

Gastvorlesender: Dipl.-Künstler Phillip Janta

Der Fachkurs gibt eine praktisch orientierte Einführung in das Thema Siebdruck. Es wird gedruckt, technisches Wissen erarbeitet und vermittelt, doch dies alleine wird nicht im Fokus stehen. Daneben widmen wir uns der analogen sowie digitalen Druckvorstufe, der Weiterverarbeitung und Präsentation. So sollen auch formale und visuelle Aspekte des Druckverfahrens beleuchtet werden. Das Experiment wird dabei fortlaufend allem übergeordnet. Es wird uns helfen, neue visuelle Formen und Materialien kennenzulernen, die dann in den Produktionsprozess integriert werden können.

Arbeitsabläufe sollen im Druckatelier routiniert werden und einen weiteren Einblick in Bedruckstoffe, Arbeitsmaterialien sowie entsprechende Farbsysteme geben.

Theoretisch wird der Fachkurs begleitet durch die Auseinandersetzung mit historischen und zeitgenössischen Künstlern, die sich der Serigraphie bedienen(t)en. Auch werden eine Werkstatt-Exkursionen sowie ein Workshop mit einem externen Siebdruck-Künstler Teil des Kurses sein.

Bemerkung

Senden Sie bitte Ihre Bewerbung per Mail mit einem Konzept/Skizze oder einem Portfolio für das geplante Projekt **bis zum 27.10.2020** an: max.rossner@uni-weimar.de

Ort: Wird noch bekannt gegeben!

1. Termin: Freitag, 06.11.20; 10 Uhr

Kontaktperson: max.rossner@uni-weimar.de

320210036 Thinking in tanks - how your ideology will save the world

B. Bügler, J. Chollet, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 16:45, online (see link below), ab 03.11.2020

Beschreibung

Our contemporary political landscape as well as public debate is increasingly dominated by extreme positions. Opinions and assumptions are echoed through (social) media, lose their connection to reality and transform into collective imaginations of more or less homogeneous peer groups. All those groups have their own values, a canon of guiding principles, their specific ingroup language and a common externalized enemy.

Over the course of the semester, every participant will develop a fictional character based on real-world ideologies and analyze their inherent thought patterns. Using a diverse set of methodologies (e.g. roleplay) we will then identify the intellectual and emotional traps of those paradigms, with the objective to overcome them.

The concept of this course is experimental and will be further developed together with the participants.

Participation by individuals who are not enrolled in university is highly encouraged. Please register by sending an email to julian@mikrobiomik.org as soon as possible (limited space).

More Information: https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:Thinking_In_Tanks

Bemerkung

motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 27.10.2020

Leistungsnachweis

Attendance and submission of documentation.

320210040 Zeichnen und Skizzieren, Line und Struktur, analog und digital

K. Kunert, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 3

Fachmodul/Fachkurs

Mi, wöch., 15:00 - 18:00, ab 04.11.2020

Beschreibung

Gut zeichnen lernen bedeutet richtig sehen lernen, und diese Technik gekonnt bildnerisch umzusetzen! Was kann ich in der Skizze ausdrücken, und wie baue ich Darstellungen in 2 D? In diesem Klassiker unter den Fachkursen geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen und die Entwicklung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche. Den Corona- Umständen geschuldet, wird der Kurs über Kurz- Tutorials und eine wöchentliche Aufgabenstellung gestaltet. Dabei wird je eine Zwischen- und eine Abschlusskorrektur angeboten, die auf zu- und rücksenden fotografierter oder gescannter Arbeiten basiert. Vergleiche durch das Einstellen der fertigen Zeichnungen nach Abgabe der Aufgaben auf der Moodle- Plattform sind Bestandteil des Lehrkonzeptes.

Beginnend bei der Organisation einer Zeichnung, über grafische Umsetzprinzipien bis zum Erlernen von Proportion, Dynamik, perspektivischer Konstruktion und Abstraktion führt dieser Kurs schrittweise auf ein höheres Niveau der bildnerischen Ausdrucksfähigkeit. Es wird sowohl mit Graphit- Stift als auch mit farbigen Markern und Buntstiften gearbeitet.

Im kleineren zweiten Teil werden die Zeichnungen digitalisiert und am Computer weiterbearbeitet.

Der Fachkurs bietet praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in den Möglichkeiten von Photoshop und Krita, ein solides Grundwissen in den Grafikprogrammen wird voraus gesetzt.

K. Kunert ist Maler, Grafiker, Bildhauer und Coach, hat an der HGB Leipzig und der RA Kopenhagen studiert und unterrichtet als freier Dozent in den USA, Syrien, Indien und Berlin. Seit 2006 ist er Lehrbeauftragter für Zeichnen an der Bauhausuni Weimar und der Weimarer Mal- und Zeichenschule.

Bemerkung

- Mittwoch, 04.11.20, ab 15 Uhr digitale Aufgabe,
- Donnerstag von 10 bis 13 Uhr BBB-Konsultation

Die Lehrveranstaltungen werden sich aus Moodle-Konferenz/BBB, Tutorials, Aufgabenfilme zusammensetzen.

Präsenztermine: nach Vereinbarung

Leistungsnachweis

Abgabe Zeichnungen in digitaler Form

320210041 Artist Collectives Then and Now: Teamwork Makes the Dream Work! (IRRE IN CONTEXT)

R. Liska

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 02.11.2020

Beschreibung

ACHTUNG: Dieser Fachkurs setzt die Fähigkeit und Bereitschaft voraus, selbständig komplexe Texte vorab ggf. auch auf englisch zu durchdringen, sowie eigenständig Konzepte zu entwickeln und Projekte durchzuführen! Die Besprechung der Texte/Konzepte/Projekte kann ggf. auch auf englisch erfolgen, die Teilnahme am Fachkurs erfordert eine aktive Teilnahme an der Diskussion der Inhalte. Hohe Motivation und Eigeninitiative sind Grundvoraussetzungen zur Teilnahme!

Dieser Fachkurs setzt sich anhand aktueller und historischer Beispiele mit der Arbeitsweise verschiedener Künstler*innen-Gruppen auseinander. Gleichzeitig dient dieser Fachkurs als ein Denklabor für die Arbeit am "Institut für Regionale Realitäts-Experimente" (IRRE). Die Studierenden entwickeln in Eigeninitiative gemeinsam Konzepte für das Arbeiten im Kollektiv, Ideen für diverse Formate im Rahmen von IRRE wie z. B. Screening, Lesung, Reading Group, Textwerkstatt, Performance, Ausstellung, Exkursion, Website, Workshop, Gastronomie etc. Künstlergruppen: Ant Farm, Assemble, Bank, Brücke, Blauer Reiter, DiS, Fluxus, Gelitin, Guerillia Girls, Neue Slowenische Kunst (NSK), General Idea, Bernadette Corporation, H.GichtT, Mühlheimer Freiheit, Reena Spaulings, Claire Fontaine, Chto Delat, Tiny Creatures, Group Material, Pakui Hardware, K-Hole, New Scenario, Peng! Kollektiv, Slavs & Tartars, teamLab, Young Girl Reading Group, Zero, etc...

Bemerkung

Anmeldung per E-Mail: roman.liska@uni-weimar.de Zur Bewerbung für die Fachkurs-Teilnahme bitte ein kurzes Anschreiben mit Semester, Studiengang und Interessengebieten per Email mit dem Betreff "IRRE IN CONTEXT" schicken. Bitte nur per @uni-weimar.de Email Adresse!

Die zusätzliche Anmeldung für mindestens einen der zwei IRRE WORKSHOPS Bauhaus.Module (IRRE WORKSHOP mit Neue Auftraggeber www.neueauftraggeber.de bzw. IRRE WORKSHOP mit Peng! Kollektiv www.pen.gg) wird begleitend zum Fachkurs dringend empfohlen, weitere Details im Vorlesungsverzeichnis unter Diplom Freie Kunst/WORKSHOPS.

Präsenzlehre: 50 %

Online-Teilnahmen: Moodle, BigBlueButton

Ort: HG R207 bzw. BigBlueButton/Moodle

Termine im 14-tägigen Wechsel in Präsenz (P) und online (O):

02.11. 2020 (P)
 09.11. 2020 (O)
 16.11. 2020 (P)
 23.11. 2020 (O)
 30.11. 2020 (P)
 07.12. 2020 (O)
 14.12. 2020 (P)
 04.01. 2021 (O)
 11.01. 2021 (P)
 13.-14.01.2021 IRRE WS 1 (P)
 18.01. 2021 (O)
 25.01. 2021 (P)
 27.-28.2021 IRRE WS 2 (P)
 01.02. 2021(O)

Voraussetzungen

HOHE MOTIVATION1

Leistungsnachweis

Vortrag auf Basis einer schriftlichen Arbeit über eine in diesem Kontext relevante künstlerische Position (per BBB oder in Präsenz)

320210046 Griffig

S. Paduch, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 06.11.2020

Beschreibung

Wir strecken Gegenständen unsere Hände entgegen und ergreifen sie. Die unbelebten Dinge bieten sich uns ebenso an - konkret oder subtil, in Größe, Form und Oberfläche. Diese Schnittstelle von Hand und Objekt wollen wir gestalten und nennen sie 'Griff'. Die Größenordnung 'Griff für Hand' leitet sich aus dem Herstellungsverfahren ab, welches wir Uni-intern, aber außerhalb der Werkstätten umsetzen können - das wird der Aluminiumguss sein. Verschiedene Varianten des Formbaus können ausprobiert werden, hierbei sind die Kenntnisse eines 3D-Modeling Programms von Vorteil, um die abzuförmenden Modelle drucken zu können.

Anmerkung: Das Formbaumaterial muss vor Ort abgeholt werden, die Formen und Modelle werden selbstständig angefertigt und werden zum Gießen wieder an der Uni abgegeben - die Ergebnisse wieder ausgehändigt - dieser stetige Austausch kann nicht per Post ablaufen.

Bemerkung

Raum: Atelierraum

wöchentlich gemeinsame Arbeit an der Universität, je nach individuellen Möglichkeiten der Student*Innen und nach Corona bedingten Maßnahmen

Voraussetzungen

ab 3. Fachsemester

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Abgabe Teilaufgaben, finaler Entwurf, Modelle und Dokumentationen

320210049 Code & Type - Generative reading experiences in Sound & Space

E. Wegner, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 10:00 - 16:00, Online-Veranstaltung, 04.12.2020 - 18.12.2020

Block, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 27.01.2021 - 29.01.2021

BlockSat., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 05.02.2021 - 06.02.2021

Beschreibung

Im Rahmen des Fachkurs verknu#pfen wir mit den Mitteln des Creative Coding die Medien Schrift, Klang und Raum. Das Ziel ist es crossmediale Interaktionen zu entwickeln und in diesem Zuge neue Potentiale fu#r die Visualisierung von Texten zu erforschen.

Im Zentrum steht die Fragestellung, wie durch generative Gestaltungsansa#tze klassische typografische Methoden erweitert werden ko#nnen. Wie lassen sich textbasierte Informationen mit interaktiven und spielerischen Elemente gestalten, um auf diese Weise dem/der „LeserIn“ einen erweiterten, erlebnisreichen Zugang zu Information zu ermo#glichen?

Im Rahmen der Veranstaltung na#hern wir uns in Praxis und Theorie diesen Fragestellungen. Wir entwickeln in der open-source Programmier-Sprache Processing und besprechen die visualisierten Ergebnisse gemeinsam. In Phase 1 werden digitale Anwendungen entwickelt, die in Phase 2 in Form von Installationen in den realen Raum erweitert werden.

Fu#r die Teilnahme sind keine Programmierkenntnisse erforderlich.

Bemerkung

Regelma#ßige Teilnahme und Bearbeitung der praktischen Aufgaben.

Präsenztermine: 27.01., 28.01., 29.01. und 05.02., 06.02., jeweils 10.00 –16.00 Uhr

Moodle/BBB-Termine: 04.12., 11.12., 18.12., jeweils 10.00 – 16.00 Uhr

<http://instagram.com/bauhaus.type.action>

Voraussetzungen

Regelma#ßige Teilnahme und Bearbeitung der praktischen Aufgaben, finale Dokumentation der Projektarbeit.

Leistungsnachweis

Note

320210050 Dokumentarfilm - Der offene Blick

N. Hens, J. Hintzer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, Einzel, 19:00 - 21:30, 12.11.2020 - 12.11.2020

Fr, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, Online-Veranstaltung, ab 13.11.2020

Beschreibung

Die Frage nach dem richtigen, wahren oder wirklichen Bild ist so alt wie der Dokumentarfilm selbst. Denn dokumentarisch art
Wie schaut man mit einem offenen Blick auf "den Anderen" und welche unerwartbaren Geschichten entfalten sich erst bei län

In Werkstattgesprächen, Übungen und Plenen mit der Regisseurin Elke Margarete Lehrenkrauss erfahren die Teilnehmerinne

Im Rahmen des Kurses gibt es durch eine studentische Hilfskraft eine Kamera- und Toneinführung sowie die Option einer So

Abgabepflicht:

Jede Teilnehmer*in realisiert eine max. 5 min Dokumentarfilmübung.

Elke Margarete Lehrenkrauss beendete ihr Studium an der Kunsthochschule für Medien in Köln mit einem abendfüllenden D

Der Kurs findet ab dem 13.11 bis zu den Weihnachtsferien wöchentlich freitags um 10.00 bis 13 Uhr in Raum 301, Marienstr

Aufführung des Filmes „Love Mobil“ am Donnerstag, 12.11.2020, 19.00 Uhr.

Im Anschluss Q/A

Bemerkung

Lehrbeauftragte: Diplom-Regisseurin Elke Lehrenkrauss

Prüfungsleistung: Jede*r Teilnehmer*in realisiert eine max. 5 min Dokumentarfilmübung.

Art der Onlineteilnahmen: Moodle/BBB

<https://lovemobil-film.com/> <https://www.lehrenkrauss.com>

Voraussetzungen

Motivationsschreiben von wenigen Sätzen an: elehrenkrauss@gmail.com

Leistungsnachweis

Jede Teilnehmer*in realisiert eine max. 5 min Dokumentarfilmübung.

320210051 Editing - Montage, Rhythmus und Dramaturgie

J. Hüfner, A. Wodraschke, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, Einzel, 17:00 - 20:30, Marienstraße 1b - Projektraum 301, Online-Veranstaltung, 05.11.2020 - 05.11.2020

Beschreibung

Andreas Wodraschke arbeitet seit 20 Jahren als Editor fast ausschließlich fu#r Kinofilme, hat aber auch schon fu#r TV gearb
In dem Workshop wird er eigene Arbeitsbeispiele präsentieren und anhand derer seine Arbeitsweise und Methoden vorstellen

Bemerkung

Weitere Präsenztermine: 05.11. - 08.11.2020 und 19.11. - 20.11.2020

[https://de.wikipedia.org/wiki/Andreas_Wodraschke#Filmografie_\(Auswahl\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Andreas_Wodraschke#Filmografie_(Auswahl))

Voraussetzungen

The video you're currently working on, portfolio

andreas.wodraschke@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Note

320210052 Einführung in 3D und Animation

L. Engelbrecht, R. Reusch, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 301, Online-Veranstaltung, ab 05.11.2020

Beschreibung

Wie modelliert man 3D Körper? Wie setzt man 2D Grafiken in Bewegung?

Der Kurs vermittelt Grundlagen der 3D Software Blender mit verschiedenen Übungsaufgaben und einen kleinen Exkurs in Affekt. Im Lauf des Kurses kann ein individuelles Projekt realisiert werden.

Der Kurs ist an das Projektmodul "Tick, tack - Zeit als filmisches Handwerk" und das Fachmodul "Rettungsweste" angegliedert. Die Sitzungen finden im Raum 301, Marienstr. 1 oder / und online zeitgleich über den BBB – Videomeetingraum statt.

Die Mitarbeit am eigenen Laptop wird vorausgesetzt.

Bemerkung

Lehrbeauftragte: Christian Brinkmann

Tutor: Lucian Engelbrecht

Geforderte Prüfungsleistung: Regelmäßige Teilnahme, Abgabe der Übungen

Art der Onlineteilnahmen: Moodle/BBB

Voraussetzungen

Eigener Arbeitsrechner

Portfolio oder kurzes Motivationsschreiben an: regina.reusch@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Note

320210053 Erstausgabe - Typografische Grundlagen

R. Löser, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, Online-Veranstaltung, ab 06.11.2020

Beschreibung

Was macht einen guten Textsatz aus? Wie beeinflusst Typografie die Rezeption eines Textes? Ziel dieses Kurses ist die typografische Gestaltung einer eigenen Publikation mit Unterstützung von praktisch vermittelten Grundlagen und theoretischen Ausflügen zur Typografie- und Buchgeschichte.

Bemerkung

Regelmäßige Teilnahme und Bewältigung der Aufgabenstellungen, Engagement in der Kommunikation

Bei Fragen zum Modul bin ich erreichbar unter ricarda.loeser@uni-weimar.de.

Sollte der Projektraum 304, Marienstraße 1b nicht genutzt werden können, findet die Lehrveranstaltung im Projektraum 204, Marienstraße 1b statt.

Präsenztermine werden als Konsultationen in kleinen Gruppen von 3 - 4 Leuten extra bekannt gegeben.

<https://www.uni-weimar.de/de/kunst-und-gestaltung/struktur/lehrgebiete>

Voraussetzungen

eine Version von InDesign oder vergleichbares Programm

Fristgerechte Abgabe der Abschlufaufgabe

Leistungsnachweis

Note

320210054 Filmische Bildgestaltung

J. Hintzer, R. Reusch, C. Hertel, N.N., A. Streicher, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, Einzel, 14:00 - 20:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, Online-Veranstaltung, 06.11.2020 - 06.11.2020

Beschreibung

Der Kurs richtet sich an Studierende die schon Erfahrung im Bewegtbild sammeln konnten und sich nun intensiver mit der film

Das Fachmodul wird an drei intensiven Workshops gestartet und begleitet. Jeder Studierende realisiert einen kurzen Film bis

Workshop 1

Freitag, 06.11. – Sonntag, 08.11.2020 Kameratechnik und Bildgestaltung

Einführung und Übung

Durchführung: Christoph Hertel

Workshop 2

Freitag, 11.12. – Samstag, 12.12.2020 Editing – technische und praktische Einführung

Einführung und praktische Übung.

Rechner mit installierten Schnittprogramm Premiere sind mitzubringen.

Durchführung: Paloma Llambías

Workshop 3

Freitag, 22.01 – Samstag, 23.01.2021 - Color Grading

Die Welt der Kurven - Einführung und Übung in die Technik und die Kunst des Color gradings

Voraussetzung für die Teilnahme an dem Workshop ist das kostenlose Programm

DaVinci Resolve

Durchführung: Adam Streicher

Mindestens eine Einzelkonsultation mit den Lehrenden, die fristgerechte Abgabe (1.3.2021) eines kurzen 30 Sek bis 3 Min Vi

Bemerkung

Begleitende Tutorin: Paloma Llambías

Art der Prüfungsleistung: Regelmäßige Teilnahme, fristgerechte Projektabgabe

Leistungsnachweis

Note

320210055 Font Publishing

D. Wachowiak, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

BlockSat., 10:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 26.11.2020 - 28.11.2020

Fr, Einzel, 10:00 - 17:00, Moodle/BBB-Termin, 04.12.2020 - 04.12.2020

Fr, Einzel, 10:00 - 17:00, Moodle/BBB-Termin, 18.12.2020 - 18.12.2020

BlockSat., 10:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 15.01.2021 - 16.01.2021

Fr, Einzel, 10:00 - 17:00, Moodle/BBB-Termin, 29.01.2021 - 29.01.2021

Beschreibung

Ziel des Fachmoduls ist es Schriftentwürfe, die bereits in einem vorherigen Semester erarbeitet wurden, weiterzuentwickeln und für eine mögliche Veröffentlichung vorzubereiten.

Wir arbeiten an der Optimierung bestehender Zeichen, Spacing, Kerning, Erweiterung des bestehenden Zeichensatz, ggf. Entwicklung eines weiteren Schriftschnitts.

Zusätzlich werden typografische Anwendungen erarbeitet, die den neuen Font in verschiedenen Medien und Formaten präsentieren.

Im Rahmen der Professur Typografie und Schriftgestaltung werden regelmäßig digitale Fonts entwickelt mit dem Ziel eine Auswahl in Kollaboration mit einer Type Foundry zu veröffentlichen und diese einem internationalen Designpublikum als Werkzeug zugänglich zu machen.

Bemerkung

Präsenztermine: Do., 26.11.2020, Fr., 27.11.2020, Sa., 28.11.2020 und Fr., 15.01.2021, Sa., 16.01.2021, jeweils 10.00 – 17.00 Uhr

Moodle/BBB-Termine: Fr., 04.12.2020, Fr., 18.12.2020, Fr., 29.01.2021, jeweils 10.00 – 17.00 Uhr

Die Lehrveranstaltung findet nach Absprache im Projektraum 204, Marienstraße 1b oder im Projektraum 104, Marienstraße 1b statt.

Voraussetzungen

Einreichung eines bestehenden Schriftentwurfs als PDF (max. 3 MB) bis 28.10. per Mail an stefanie.schwarz@uni-weimar.de

Regelmäßige Teilnahme und Bearbeitung der Projektarbeit

Leistungsnachweis

Note

320210056 Interaction Design**E. Baumann, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 09:15 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, Online-Veranstaltung Moodle + x, ab 13.11.2020

Beschreibung

Im Verlauf des Fachkurses werden die TeilnehmerInnen mit den Grundkenntnissen der App-Entwicklung und -Gestaltung vertraut gemacht. Ziel ist es, eine eigene App zu einem spezifischen Thema zu entwickeln und als Prototypen umzusetzen. Der Fachkurs wird von Erik Baumann von der Leipziger Agentur Simple Studio geleitet.

Bemerkung

Prüfungsleistung: Präsentation der Arbeitsergebnisse

Präsenztermine und Onlinetermine im Moodle/BBB werden noch mitgeteilt.

Voraussetzungen

mindestens 3. Semester

Leistungsnachweis

Note

320210057 I TAKE YOU TO THE SCULPTURE SHOP

M. Salzborn, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, Einzel, 10:00 - 17:00, 30.10.2020 - 30.10.2020

Sa, Einzel, 10:00 - 17:00, 31.10.2020 - 31.10.2020

So, Einzel, 10:00 - 17:00, 01.11.2020 - 01.11.2020

Beschreibung

I TAKE YOU TO THE SCULPTURE SHOP - Experimental digital sculpting w/ Max Salzborn

Digital 3D objects are becoming increasingly popular in the art and service industries. In this course experimental objects are generated by different methods and procedures and brought to life by proper illumination and material. In the process we will learn:

- Arrangement
- Illumination
- Materials of the sculpture - Nature of the room
- Technical possibilities

The course will take place remotely and, if technically and temporally possible on twitch.tv, more details will be given in the course. Prior knowledge is advantageous but not necessarily necessary.

Bemerkung

Art der Online-Teilnahmen: Twitch

Keine Präsenzlehre

Leistungsnachweis

Note

320210058 Life is Very Good

P. Nisch, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 05.11.2020

Beschreibung

Life Is Very Good

Der Kurs Life Is Very Good widmet sich der fotografischen Auseinandersetzung mit dem guten Leben.

Die Frage nach dem guten Leben ist eine uralte Menschheitsfrage, die in allen Kulturen zu allen Zeiten gestellt - und auch beantwortet wurde.

Aber was genau heißt das eigentlich, das gute Leben? Und wie sieht dieses gute Leben im Jahr 2020/2021 aus? Disziplin? Hedonismus? Aperol Spritz? Rhabarber-Schorle? Ekstase? Mu#lItrennen? Organe spenden? Demonstrieren? Kontemplation? Aktion?

Der Kurs soll dazu ermutigen, Alltagserfahrungen und Banales als Grundlage ku#nstlerischen Schaffens zu betrachten. Dabei versteht sich der Kurs als Ort fu#r Austausch, Experiment, Prozess und Ungewisses.

Gegenwa#rtige und vergangene Darstellungsformen sowie visuelle Klischees zum Thema werden analysiert und sollen als Ausgangspunkt fu#r eigensta#ndige fotografische Interpretationen dienen.
Das Ergebnis wird eine gemeinsame Publikation sein, in der die individuellen Positionen der Teilnehmenden zusammenfinden.

Bemerkung

in 14-ta#gigem Abstand Donnerstag und/oder Freitag mit Pra#senzunterricht an den Wochen dazwischen, E-mail + Zoom Meetings

Art der Pru#fungsleistungen: Präsentation

<https://www.ostkreuz.de/fotografen/anne-schoenharting> <https://www.philotheusnisch.com/>

www.philotheusnisch.com

Voraussetzungen

Bewerbung mit Arbeitsproben an philo.nisch@gmail.com

Leistungsnachweis

Note

320210059 Light up your ideas - Licht sehen und verstehen

L. Zimmermann, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, Online-Veranstaltung im BigBlueButton in Moodle, ab 02.11.2020

Beschreibung

"Embrace light. Admire it. Love it. But above all, know light. Know it for all you are worth, and you will know the key to photography." – George Eastman

Licht ist das unmittelbarste Gestaltungselement der Fotografie. Es ruft Emotionen hervor und la#sst den Betrachter die Grundstimmung des Bildes erfassen, noch ehe er das Motiv erkennt.

Durch die reduzierte Analyse von verschiedenen Lichtstimmungen und fotografischen Konzepten versuchen wir in diesem Fachkurs ein Gefu#hl fu#r Licht und seine Emotionalita#t zu entwickeln. So werden wir verschiedene Lichtgestaltungen Anhand von Beispielen analysieren und praktisch umsetzen.

Ziel des Kurses ist weniger eine philosophische Auseinandersetzung mit dem Pha#nomen Licht als vielmehr das Gespu#r fu#r Licht und seine Gestaltung zu fo#rdern und scha#rfen. Schicken sie mir eine Mail mit Wu#nschen und Erwartungen an den Kurs bis 27.10 an info@lucas-zimmermann.com wenn sie teilnehmen mo#chten.

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Lucas Zimmermann

Der Ort wird noch bekannt gegeben.

50 % Präsenzlehre

Voraussetzungen

Art der Prüfungsleistung: Fotografische Arbeit

Leistungsnachweis

Note

320210061 Work Tools / Grundlagen**A. Palko, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 8

Fachmodul

Do, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, Online-Veranstaltung, ab 05.11.2020

Beschreibung

In diesem Fachkurs werden durch verschiedenen grafische Übungen unsere eigenen »Work Tools« erweitert. Wir werden Archive anlegen, auf schon vorhandene zurückgreifen und mit diesen arbeiten. Wir werden gestalterische Grundlagen, wie Weißraum, Proportionen, Kompositionen und ihr formales Zusammenspiel durch verschiedenen Übungen experimentell erfahren. Der Leistungsnachweis erfolgt durch unterschiedliche Übungen und ein finales Printprodukt.

Bemerkung

Art der Online-Teilnahmen: Moodle/BBB

<http://herbert.gd>**Leistungsnachweis**

Note

320210062 Zum Begreifen nah. Die Kunst der treffenden Beschreibung.**S. Ganser, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 09:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, Online-Veranstaltung, ab 02.11.2020

Beschreibung

Die Kunst des Schreibens ist auch die Kunst des Beschreibens. Wie schildere ich eine Situation so, dass sich andere darin lebendig wiederfinden? Wie skizziere ich einen Charakter, der zum Mitfühlen einladet? Wie erzähle ich, wie es ist, in von Maden durchsetzte Schokolade zu beißen? Wie bringe ich eine große Idee auf einen Bierdeckel? In drei halbtägigen Präsenzterminen und vier Online-Sessions bekommt ihr das ganze Handwerkszeug, um Dinge, Ideen, Situationen, Gefühle mit Worten treffend zu vermitteln. Der Kurs ist interaktiv, mit zahlreichen kleinen Übungen. Wir arbeiten auch auf ein Abschlussprojekt für die Winterwerkschau hin - das Thema wird von euch im ersten Kurztermin mitbestimmt.

Bemerkung

Präsenztermine: montags, 09:30 - 15:00 Uhr (inkl. Pausen), 07.12.2020, 18.01.2021

Moodle/BBB-Termine: donnerstags, 09:00 - 13:00 Uhr (inkl. Pause), 12.11.2020, 19.11.2020, 26.11.2020, 07.01.2021

Voraussetzungen

Deutschkenntnisse mindestens B2

Durchgängige Unterrichtspräsenz, erfolgreiche Teilnahme am Abschlussprojekt

Leistungsnachweis

Note

320210063 Smartphone Filmmaking - Videogrundlagen

S. Mehlhorn, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, Einzel, online BBB, Uhrzeit via Mail, 10.11.2020 - 10.11.2020

Beschreibung

In diesem Kurs erlernen Student:innen die handwerklichen Grundlagen der Videoproduktion unter Verwendung ihres Smartphone. Kameras bestens, Projekte oder Prozesse zu dokumentieren und/oder Problemstellungen zu visualisieren.

Der Kurs gliedert sich in vier Blöcke. Im Einführungsblock werden Filmbeispiele auf ihre filmischen Gestaltungsmittel analysiert. Planung und die Produktion Ihres eigenen videografischen Projektes, mit dessen Abgabe Sie den Kurs abschließen. Inhaltlich

Bemerkung

Prüfungsleistung: Film

Art der Onlineteilnahmen: 75 % mit Moodle/BBB, jeweils nach Vereinbarung

Präsenzlehre: 25 % jeweils nach Vereinbarung

Voraussetzungen

Motivation, Smartphone

Leistungsnachweis

Note

Projektmodule

320220001 Atelierprojekt Radierung

P. Heckwolf

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 03.11.2020

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 04.11.2020

Beschreibung

Die Wiedergabe von Weltuntergangsszenarien hat in der Geschichte der Graphik eine lange Bildtradition. Man denke an das Druckwerk von Albrecht Dürer «Apocalipsis cum figuris» (Dürer 1498) darin enthalten das berühmte Blatt der apokalytischen Reiter, oder der Graphikzyklus «Les Grandes Misères de la guerre» zu den Schrecken des Dreißigjährigen Krieges von Jaques Callot (Callot 1632) und in dessen Nachfolge die Bildserien «Desastres de la Guerra» (Goya 1810/12) und «Los Caprichos» (Goya 1793/99) mit dem berühmten Blatt «Schlaf der Vernunft gebiert Ungeheuer» des spanischen Malers Francesco de Goya.

Auffällig bei diesen drei Beispielen ist, dass die dargestellten Gräuel technisch gesehen ganz neue innovative graphische Höchstleistungen sind. Innovative Technik und künstlerische Bildfindung bilden eine neue Einheit und verweisen in die Zukunft nach der fürchterlichen Realität. Das heißt die oben genannten Künstler haben sich dem Schicksal «graphisch» verweigert und nach vorne gedacht.

Nachfolgende Generationen von Künstlern wurden von diesen neuen Bildideen und Techniken wesentlich beeinflusst.

Schaut man auf unserer jetzige Situation ist die Vorstellung danach geht alles so weiter wie bisher nicht durch zu halten. Die Frage die sich stellt ist wie wird die Kunst zukünftig aussehen?, welche Formen werden wir benutzen?, wie verändern sich die Inhalte?

Deshalb werden wir im Projekt zunächst «produktiv» inne halten. Das heißt die bisher entstandenen Arbeiten gilt es neu zu bewerten bzw. geplante Werke neu zu denken.

Fragen könnten sein:

Ist vielleicht das Analoge nach einer totalen Phase des Digitalen wieder gefragt oder wird es eher verschwinden?

Gibt es in der Radierung innovatives Potential zu heben?

Welche Themen werden uns nach dem uns alles bestimmenden Thema beschäftigen?

Dafür wäre es bestimmt kunsthistorisch interessant zu schauen was Künstler nach Krisenzeiten so produziert haben, gerade in der Graphik. Eine Recherche ließe sich gut mit dem im Netz zahlreich vorhandenen Dokumenten aus graphischen Sammlungen bewerkstelligen (es ersetzt zwar nicht die schon geplante und abgesagte Exkursion zur graphischen Sammlung der Feste Coburg und nach Nürnberg aber immerhin, das lässt sich ja auch nachholen).

In einem zweiten Schritt gilt es die entstehenden Ideen zunächst festzuhalten. Sei es zeichnerisch, fotografisch etc. Technisch gesehen gäbe es die Möglichkeit den Ausfall der Werkstatt produktiv zu nutzen und sich selbsterfundene Abbildungs- und Drucktechniken zu überlegen und umzusetzen.

In einem letzten Schritt und dabei müssen uns die Naturwissenschaftler helfen könnten wir die Werkstatt hoffentlich zeitweise gegen Ende des Semesters öffnen. Denkbar wäre die Werkstatt für jeweils zwei Personen tageweise nutzbar zu machen. Da wir technisch gesehen die Werkstattabläufe im Fachkurs intensiv eingepflegt haben müsste das zu schaffen sein.

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache;
Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit;

Projektstage:

Fortlaufend digital

Bzw. wenn möglich nach Absprache ganztägig,
jeweils mit zwei Personen.

Raum 001, Marienstraße 1;

Richtet sich an: KG

Voraussetzungen

Die Teilnahme am Projekt ist nur mit abgeschlossenem Fachkurs möglich.

Leistungsnachweis

Note

Eigenständige künstlerische Arbeiten

Künstlerische Recherche

32022002 Earth, Wind and Fire - Material & Process Experience and Experiments with natural forces

K. Krupka, S. Paduch, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mi, wöch., 09:00 - 18:00, ab 04.11.2020

Beschreibung

- Einblicke in aktuellen Diskurs zu Material, Herstellungsmethoden und Umwelt im Kontext Design, Industrie, Handwerk, Forschung und Kunst
- Analyse und Evaluation von Informationen im Bereich Umwelt, Material und Nachhaltigkeit
- Auseinandersetzung mit aktuellen Tendenzen in den Bereichen Umwelt und Nachhaltigkeit

- präzise Entwurfentwicklung mit diversen Methoden und Tools analog und digital, unter anderem Materialexperiment als Entwurfsmethode
- Überführung eines Entwurfsansatzes im Kontext Material und Umwelt in ein adäquates Produkt
- Angewandter Entwurf in Gruppenarbeit, Präsentation und Evaluation analog und digital
- Kommunikation des eigenen Entwurfes im Kontext der Themenstellung Umwelt; Formulierung einer eigenen Entwurfsaufgabe nach Maßgabe der Diskussion zum Projekt
- das konkrete Entwurfsthema wird später bekannt gegeben

LEHRINHALTE / LERNZIELE

- Einblicke in den aktuellen Diskurs zu Material, Herstellungsmethoden und Umwelt im Kontext Design und Kunst, Wissenschaft & Forschung, Industrie & Handwerk anhand konkreter Projektbeispiele

- Analyse und Evaluation von Informationen im Bereich Umwelt, Material und Nachhaltigkeit

- Entwicklung relevanter Fragestellungen im Konzept Material und Prozess mit

lokalem soziokulturellen und ökologischen Bezug

- präzise Entwurfentwicklung mit forschendem Blick mit diversen Methoden und Tools analog und digital, unter anderem Material- und Prozessexperiment als Entwurfsmethode

- Überführung eines Entwurfsansatzes im Kontext Material und Umwelt in einen konkreten Herstellungsprozess und daran gekoppeltes Produkt

- Angewandter Entwurf in Gruppenarbeit, Präsentation und Evaluation analog und digital

- Kommunikation des eigenen Entwurfes im Kontext der Themenstellung Umwelt; Formulierung einer eigenen Entwurfsaufgabe nach Maßgabe der Diskussion zum Projekt

THEMA / ENTWURFSAUFGABE

Prozess- und Produktentwicklung sowie ortsspezifische, prototypische Umsetzung einer produzierenden Outdoor-Installation basierend auf der Beobachtung der lokalen Natur (Wetterphänomene, Kälte, Fluss, ...), Material- und Verfahrensexperimenten mit elementaren Naturkräften.

HINTERGRUND

Design bietet eine starke Plattform, um Menschen mit neuen Materialien und alternativen Technologien für zukünftige Praktiken sowie relevante sozio-kulturelle und Ökologische Themen zu konfrontieren. Die Grenzen zwischen Kunst & Design, Technologie & Forschung, Industrie & Handwerk werden immer wieder neu ausgelotet. Die Geschichte der Industrialisierung (und somit auch des Designs) ist die Geschichte der Ausbeutung - von Mensch und Natur. Am Ende des petrochemischen Zeitalters müssen wir nicht nur nach neuen Rohstoffen, sondern auch nach neuen Wegen der Produktion und des Konsums suchen. In Zeiten des Klimawandels sowie der Beschleunigung von Produktion und Konsum, wird die Bedeutung standortspezifischer Aspekte und dynamischer, lokaler Netzwerke wichtiger und schafft neue Handlungsspielräume für Gestalter, Produzenten und Konsumenten. Nehmen wir an, die Verbindung von Mensch und Natur kann sich nicht nur durch Brutalität, Verwüstung und Distanzierung auszeichnen. Nehmen wir an die intrinsische Verbindung zwischen Natur und Mensch ist ein komplexes Verhältnis von Nähe, Schutz, Bewunderung und gegenseitiger Nahrung. Wie können wir die Kräfte der Natur nutzen ohne sie auszubeuten? Mit dem Projekt Earth Wind and Fire wollen wir durch eine experimentelle Praxis Potentiale dieser Haltung, dieser Denk- und Gestaltungswege aufzeigen. Die Erfahrung der gewaltigen Kraft der Natur und auch die Auswirkung der eigenen Entwurfsentscheidungen wird unmittelbar erfahrbar.

FRAGESTELLUNG

Wie können wir uns Naturkräfte (Wetterphänomene, ...) zu nutze machen und in und mit der Natur produzierende Installationen entwickeln, die (archaische) Objekte herstellen? Wie können wir Wind, Wasser und Feuer als gerichtete Kraft nutzen und nicht einfach nur abstrakt als Energie nutzen (Wind-, Wasserdad), sondern einen spezifischen Prozess / ein spezifische Produkt entwerfen? Können derartige lokale Installationen sozio-kulturelle Entwicklungen spiegeln und nachhaltige Verbindungen von Mensch und Natur fördern? Wie Schönheit der Kraft der Natur in spezifische Gestaltung übersetzen? ...

DELIVERABLES

1. Referat & Experiment
2. Zwischen- und Endpräsentationen anhand von physischen Modellen und Zeichnungen
3. Physische Modelle
4. Film & Präsentation

Voraussetzungen

ab 3. Fachsemester

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Abgabe Teilaufgaben, finaler Entwurf, Modelle und Dokumentationen

320220004 Experimental Games Lab II

G. Pandolfo, C. Wüthrich

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Beschreibung

"Experimental Games Lab II" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich in diesem Jahr mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen befasst. Studierende der Fakultät K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling.

Bemerkung

Anmeldung bitte bei: gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

320220005 Experimentelle Malerei und Zeichnung / Experimental Painting and Drawing

J. Gunstheimer, R. Liska, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, unger. Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 03.11.2020 - 15.12.2020

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 12.01.2021 - 26.01.2021

Di, Einzel, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 02.02.2021 - 02.02.2021

Beschreibung

Mittelpunkt der Lehre in der Professur Experimentelle Malerei und Zeichnung ist die Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit. Die Studierenden sollen lernen, (nicht nur) mit den Mitteln der Kunst eine Haltung zu unserer Gesellschaft, zu unseren Tätigkeiten und Unterlassungen, zu unserem Sein und Handeln zu behaupten. Ziel ist die Entwicklung eines künstlerischen Ausdrucks, der so eigenständig als möglich. In intensiver Zusammenarbeit und am Werk wird die eigene Logik und Sprache von Malerei und Zeichnung thematisiert, gleichzeitig aber die Bedingungen

von Kunst, die Art ihrer Entstehung, Verwertung, Wertschöpfung etc. immer mit reflektiert und kenntlich gemacht. Darüber hinaus erhalten die Studierenden Kenntnisse in den Bereichen Konzeptions- und Arbeitsstrategien, Fragen der Bildpräsentation und -rezeption werden diskutiert. Der Kernbereich des Studiums ist die künstlerische Praxis, die sowohl mal- und zeichentechnische Prozesse als auch deren Grenz- und Übergangsbereiche in andere Medien beinhaltet. Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten, die im Plenum vorgestellt und diskutiert werden. Zudem besteht die Möglichkeit, am Institut für Regionale Realitätsexperimente (IRRE@bauhaus) mitzuarbeiten und an einem Ausstellungsprojekt teilzunehmen. www.irre-bauhaus.de

Bemerkung

Präsenzlehre: 50 %

Online-Teilnahmen: Moodle, BBB

Präsenztermine:

Ort: Marienstraße 14 und HG 207

03.11.2020

17.11.2020

01.12.2020

15.12.2020

12.01.2021

26.01.2021

02.02.2021

Voraussetzungen

Kontinuierliche engagierte Teilnahme, mindestens eine Präsentation eigener Arbeiten im Semester

Leistungsnachweis

Prüfungsleistung: Präsentation

320220006 Freies Projekt

F. Zeischegg

Projektmodul

Mi, dreiwöch., 09:00 - 11:00, ab 11.11.2020

Beschreibung

Studierende des zweiten Studienabschnitt haben die Möglichkeit, selbstständige Einzelprojekte im gestalterischen oder künstlerischen Bereich vorzuschlagen und nach Absprache mit den jeweiligen Professor*innen, die für die Betreuung gewünscht werden, durchzuführen. Schriftliche Anmeldung bitte bis eine Woche vor Ende der vorlesungsfreien Zeit des vorausgehenden Semesters mit einer Beschreibung und Begründung des geplanten Studienvorhabens. damit rechtzeitig, spätestens zu Beginn des Semesters geklärt werden kann, ob die gewünschte Betreuung möglich ist.

Bemerkung

Raum: nur online (BBB-Projekt-Raum-conference...)

Zeiten: Mittwochs, 9 - 11 Uhr, 3-wöchentlich, Einzelkonsultationen nach Vereinbarung

Beginn: 11.11.2020

Leistungsnachweis

Note/Präsentation/ 18 LP

320220007 great good places

W. Sattler, T. Burkhardt, K. Gohlke, Projektbörse Fak. KuG Verant. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:00, ab 03.11.2020

Beschreibung

great good places

recapture social spaces

Rückeroberung der sozialen Orte

Museen Kneipen Restaurants Bars Fußballstadien Opernhäuser Altenheime Universitäten

Soziale Orte haben sich verändert, sind verloren gegangen, sind schwer zugänglich geworden. Mitmachen, erleben, sich selbst erfahren: dies erfordert öffentliche Orte mit einem eigenen Gebrauch, einer eigenen Identität und einer eigenen Intimität. Damit verbundene Interaktionen brauchen wir für unseren menschlichen Austausch.

Unter dem Titel „The great good place“ veröffentlichte der US-amerikanische Soziologe Ray Oldenburg 1989 ein Buch, das die Idee vom „dritten Ort“ der Öffentlichkeit vorstellte. „Dritte Orte“ sind für ihn – nach dem eigenen Zuhause als „Erstem Ort“ und dem Arbeitsplatz als „Zweitem Ort“ – öffentliche Orte, Räume der Gesellschaft. Diese Orte sind offen, für jedermann zugänglich, gratis zu nutzen. Orte, wo man alleine oder gemeinsam hingehen kann, wo man sich auskennt und wo man selber eine Rolle spielen kann. Orte, die man für sich in Besitz nehmen kann. Sie sind wichtig, weil wir die Öffentlichkeit für die öffentliche Debatte über öffentliche Angelegenheiten brauchen. Durch die aktuelle Dynamik sind viel Orte nur noch eingeschränkt nutzbar. Nicht begehbare Orte bezeichnen Bereiche, die durch immaterielle Grenzen von ihrer Umgebung getrennt werden. Diese Grenzen müssen wir wieder aufheben.

Das Projekt experimentiert mit der Manipulation von Grenzen privater und urbaner Orte. Der soziale Ort gewinnt damit an Beachtung. Er wird zurückerobert und wiederaufgebaut. Es entstehen hypothetische, neue experimentelle Szenarien und Raumgefüge, die inszenieren, überhöhen und damit einen Prozess des Denkens und Entwerfens über die Rolle dieser „Dritten Orte“ anregen.

Arbeitsfelder:

MOBILITÄT-URBANITÄT-MÖBEL-LEBENSRAUM-INTERAKTION-DESIGN-Ausstellungen- Museen

Bemerkung

Präsenzveranstaltung und BBB-Konferenz

Leistungsnachweis

Note

320220008 THE PROMISE OF A THING

A. Mühlenberend, B. Fonfara, N. Hamann, Projektbörse Fak. KuG Verant. SWS: 18

KuG

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 10.11.2020

Beschreibung

Im Wintersemester 2020 beschäftigen wir uns mit Produktsemantik, d.h. mit der nonverbalen Informationsübermittlung durch Design. Die Erscheinung eines Produkts (Form, Material, Oberfläche, Farbe usw) gibt dem Auge ein Versprechen, das der Körper des Nutzers oder der Nutzerin einlösen will. Das Ziel eines guten Produkts ist auch, dieses Versprechen zu halten.

Beispiel 1: Wirkt ein Produkt groß und / oder schwer, so erwartet der Körper einen Kraftaufwand, der eingesetzt werden muss. Ist ein Produkt klein und / oder zierlich, so werden sich Nutzer/innen dem Objekt mit einem sensiblen Pinzettengriff nähern. Die visuelle Erscheinung eines Objekts prägt somit die Art des physischen Umgangs.

Beispiel 2: Das Rad ist ein Archetyp. Die Gestaltung eines Rads gibt z.B. ein Versprechen, wie schnell ein Fahrzeug fahren kann (oder soll?) oder welchen Bezug das Fahrzeug zu seiner Umwelt hat (oder haben soll). Die Erscheinung eines Produkts verspricht nicht nur Funktionen oder Handlungsmöglichkeiten – sie bahnt diese Handlungen auch an.

Weiß man, was NutzerInnen bewegt, ängstigt oder fasziniert und wie Formen, Farben, Volumen und Stilmittel auf den Betrachter wirken, kann man diese Gestaltungsmittel gezielt einsetzen. Designwirkung ist nicht rein subjektiv. Menschen erleben bis zu einem gewissen Grad die Dinge ähnlich, alleine schon aufgrund der Tatsache, dass sie Menschen sind, bzw. dass alle einen Körper haben.

Ein Objekt zeigt durch seine Form nicht nur, welchen Zweck es erfüllt, sondern für welche Lebens- und Nutzungsumstände es gestaltet ist – kurzum: welche Absichten die Produkt-Entwicklerinnen haben.

An Hand ausgewählter Briefings erstellen die Studierenden Designstudien, um verschiedene Produkteigenschaften oder -bedeutungen nonverbal zu vermitteln. Die erfolgreiche Übertragung der Botschaften wird durch Tests mit Projektbeteiligten (und auch Unbeteiligten) gemessen. Für die Messung wurde eine APP zur nuancierten Abstimmung entwickelt. Wenn das Wahrnehmungsergebnis mit der Absicht der Designer/innen übereinstimmt, so wurde die Botschaft erfolgreich formuliert und übertragen.

Wir werden ca 3-4 Produkte kurzschlussartig erarbeiten und bewerten.

Voraussetzungen

Gestalterische / darstellerische Vorkenntnisse und Interesse an industrieller Formgebung

Leistungsnachweis

Projektdokumentation schriftlich und im Videoformat.

320220009 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation**B. Dahlem, F. Schmidt, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 002, ab 03.11.2020

Beschreibung

Im Mittelpunkt des Projektes steht das freie, raumbezogene Arbeiten. Dies umfaßt neben Bildhauerei, Objekt und Installation auch alle anderen gängigen künstlerischen Medien und deren präzise Verwendung im Raum.

Ziel des Projektes ist es, den Studierenden Möglichkeiten zu eröffnen, sich fokussiert mit eigenen Inhalten auseinanderzusetzen, sie in ein Verhältnis mit vergangener und gegenwärtiger Kunstproduktion zu bringen und aus diesem Prozess heraus eine eigene künstlerische Position zu erarbeiten.

In gemeinsamen Besprechungen werden die studentischen Arbeiten vorgestellt und diskutiert. Zentrale Themen dabei sind die differenzierte Wahrnehmung von Räumen, Materialien, Formen und Medien, sowie die ästhetische Analyse und die kritische Reflektion der künstlerischen Praxis und ihre Verortung in der Gegenwart.

Bemerkung

Durchführungsmodalitäten:

Schätzung der Präsenzlehre: 20 %

Art der Onlineteilnahmen: Videokonferenz, E-mail

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung, keine Präsenzprüfung

320220011 Mediale Strategien der Kunst

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Coudraystraße 11 C - Seminarraum/Hörsaal 001, Wiki, Cloud und Zoom, ab 03.11.2020

Beschreibung

Kunst in der Krise... Es mag scheinen, dass im Moment alles andere wichtiger ist als gerade Kunst. Dennoch empfinden viele Menschen die Absage kultureller Veranstaltungen als großen Verlust, besonders jetzt, da sich Weltsichten ändern. In diesem Modul geht es um die Frage, wie Alltag in der Zukunft aussehen soll, welche Ziele wir uns setzen und welche Werte wir als Grundlage für unser Handeln sehen wollen.

Das Modul bietet im Grundsatz die Möglichkeit, individuelle künstlerisch-kreative Projekte in eigener Konzeption und Moderation durchzuführen. Die Studierenden entwickeln eine selbstmotivierte und selbstorganisierte Projektidee und setzen diese bis zum Ende des Moduls um. Das Plenum initiiert einen offenen Dialog über diese Projekte. Es ist geplant, alle zwei bis drei Wochen ein face-to-face Treffen abzuhalten. In den verbleibenden Wochen finden unsere Treffen virtuell als Online-Konferenzen statt: Das Plenum bietet eine Kultur des Austauschs und der Diskussion, die auf der Beteiligung der Teilnehmer aufbaut.

Die Schritte bis zum professionellen Projektmanagement und seiner gesellschaftlichen Einbindung werden gemeinsam konzipiert, analysiert, kontextualisiert und evaluiert. Die einzelnen Arbeitsschritte sind regelmässig zu dokumentieren. Thematisch orientiert sich das Modul an den Beiträgen der Studierenden, wobei die Expertise der Lehrenden auf digitaler, interaktiver Kunst, Ökologischer Kunst und Bioart liegt.

Zusätzlich vermittelt es durch Materialien zu Medienkunst Einblick in die historische Entwicklung der Disziplin und informiert über zeitgenössische mediale Praktiken.

Zusätzlich wird ein Vortrag zu einem selbstgewählten Thema erwartet, der die eigene Arbeit kontextualisiert und gesellschaftlich verortet.

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit, maximal drei Abwesenheiten
- wöchentliches Update über den individuellen Arbeitsfortschritt
- ein Referat Regelmässiges Durcharbeiten der Präsentationen zu Media Art und Bearbeitung der damit verbundenen Aufgaben

320220013 Projektplenum Kunst und sozialer Raum**C. Hill, K. Steiger, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, unger. Wo, 13:30 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, 03.11.2020 - 02.02.2021

Beschreibung

In der Lehre legt die Professur „Kunst & sozialer Raum“ Wert auf das Experimentieren in verschiedensten Ausdrucksformen, welche zwischen Kunst, Alltag und Gesellschaft zu verorten sind. Ein Schwerpunkt liegt in der experimentellen, crossmedialen Recherche. Die Studierenden lernen über den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbüchern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, künstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezüglich wird permanent auf thematisch passende, zeitgenössische und historische Positionen in der Kunst verwiesen und diese zum Teil im Selbstversuch durch die Studierenden in individuellen oder Gruppenarbeiten erprobt. Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwürfen sowie Gegenentwürfen — vielmehr wird selbstständiges Experiment, Versuchsanordnung, ergebnisoffenes Forschen und eine interdisziplinäre Ausbildung gefördert. Hilfestellung wird geleistet, wo sie beim autodidaktischen Lernen benötigt wird. Hierbei erscheint eine vorsichtige, individuelle Identitätsbildung und eine daraus folgende Stellungnahme der Studierenden sowie Lehrenden, in dem sich ständig verändernden gesellschaftlichen und technologischen Kontext unserer absoluten Gegenwart als unabdingbar.

Schlüsselbegriffe der Lehre: Agendasetting, Appropriation, Archivierungssysteme, Ästhetik, Culture Jamming, Entwurf/Gegenentwurf/Entwurf, Eventkonzeption und –gestaltung, Dokumentation, Geschlechterrollen, handwerkliche Fähigkeiten, Homo ludens, Installation, Installation und performative Praxis, Intermedia, Konzeptentwicklung, Konzeptkunst, Künstler_innen als Unternehmer_innen, künstlerische Archive, Notizsysteme, mobile künstlerische Identität und, Präsentation, Performance, Präsentationstechnik, Pressearbeit, Recherche, Rekonstruktion, Rekontextualisierung, Rhetorik, Selbstdarstellung, Self- Publishing, textilbasierte Kunst, Trendforschung, visuelle Erscheinung, Werttheorie/Wertkritik

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten. Das Projekt wird in enger Absprache mit den teilnehmenden Studierenden und unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse gestaltet. Experimente, Prozesse und Ergebnisse sollen im Plenum/Kolloquium vorgestellt und diskutiert werden. Texte, Links und Ressourcen werden individuell zusammengetragen und zur Verfügung gestellt. Eine digitale oder telefonische Sprechstunde wird eingerichtet. Teil der Lehre ist eine gemeinsame Exkursion.

Voraussetzungen

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung durch ein Motivationsschreiben mit Arbeitsproben via Email an christine.hill@uni-weimar.de sowie einer Teilnahme an der Onlinekonsultation am Tag nach der Projektbörse (27.10.2020).

Leistungsnachweis

Teilnahme an Plenen, Abgabe einer Semesterarbeit

320220014 reinhard franz: meisterklasse!**R. Franz, Projektbörse Fak. KuG**

Projektmodul

Beschreibung

betreuung und korrektur ihrer eigenständigen künstlerischen arbeit.
ich bitte darum, im vorfeld der einschreibung mit mir (reinhard.franz@uni-weimar.de) kontakt aufzunehmen und mir ein abstrakt, bzw. den bisherigen stand ihrer arbeit vorzustellen.

das projekt ist auf 6 teilnehmer*innen beschränkt. teilnahme ab dem 5. fachsemester. die plenen finden ausschließlich online statt.

Bemerkung**raum und zeit (exakte uhrzeit mit angabe von/bis und 1. veranstaltung)**

online, beginn in der woche nach einschreibung

Voraussetzungen

eigenständiges denken, abstrakte auffassungsgabe

Leistungsnachweis

wunschnote

320220021 Spekulatives essen, spekulative Produkte SESP**G. Babtist, S. Böttger, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., ab 03.11.2020

Beschreibung

Spekulatives essen, spekulative Produkte SESP

An Hand von Fakten und Vermutungen werdet ihr visionäre Szenarios für die Esskultur der Zukunft gestalten. Essen betrifft uns alle: Es nährt, es verbindet, es prägt, es formt, es revolutioniert, es kommuniziert, es überrascht, es schmeckt und beeinflusst nicht nur uns, sondern auch globale Zusammenhänge.

Nun, wo setzt ihr das Messer an? In welchen Töpfen muss gerührt werden? Ingredienzien wie Essen, Handwerk, Industrie und Design brodeln in einem Schnellkochtopf. So kocht eine höchst anspruchsvolle, fein abgestimmte Brühe, vielleicht explosive Mischung mit einer fast unbeschreiblichen Konsistenz und es riecht nach ...

Es wird um Fragen gehen, welche Rolle das Design in der heutigen Esskultur spielt und was ist dessen Aktionsradius? Wie weit reicht euer Kompetenzbereich? Was meint spekulatives Design, spekulatives essen und spekulative Produkte? Welche Erkenntnisse braucht es für euren Entwurf und wie weit „dürft“ ihr euch dabei aus dem Fenster lehnen?

„Design ist unsichtbar“ stellte der Soziologe Lucius Burckhardt fest und forderte daher die Designer auf, die möglichen Implikationen der von ihnen entworfenen Produkte auf Mensch und Umwelt von Beginn an mit einzubeziehen. Technologische, Ökologische, Soziokulturelle, Ökonomische und Politische Faktoren sollten dabei gleichgewichtig betrachtet werden. Zukünftige Produktionsbedingungen und den gesellschaftlichen Kontext, in dem die Produkte entstehen, sollten inkludiert werden. Das formale, funktionale, soziale und symbolische Potenzial gilt es maximal auszureizen!

Ziel ist die Erstellung, im Idealfall im (interdisziplinärem) Team, einer Designstudie, mündend in einem Szenario und dessen Entwurf für eine Dienstleistung und/oder Produkt, ausgearbeitet bis hin zu Designmodellen und deren visuellen Kommunikation.

Geplant sind Gesamtplenen und Individuelle Konsultationen (nach Vereinbarung).
Der Entwurfsprozess wird durch Zwischenpräsentationen gegliedert (nach Vereinbarung).

Bemerkung

Ort / Zeit: Raum 116, Präsenzlehre je nach Corona bedingten Maßnahmen

Dienstag und Donnerstag (unter Vorbehalt) 09:00-12:00 und/oder 13:00-16:00 Uhr

Voraussetzungen

Interesse am Thema.

Aufgrund der Studienordnung haben Studierenden im Studiengang Produkt-Design Bachelor und Studierenden im Studiengang Produkt-Design Master Vorrang an der Teilnahme im Projekt.

Leistungsnachweis

Präsentation/Dokumentation: 18 LP

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für aktive Projektteilnahme sowie die (mögliche) Präsentation während der „Winterwerkschau“ und die Abgabe (vor Ende des Wintersemesters) einer individuellen Dokumentation des Ganzen von jedem Projektteilnehmer.

320220031 ReRelevant - Republizieren und Reinterpretieren von vergriffenen Inhalten

S. Schwarz

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, Einzel, 10:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 09.11.2020 - 09.11.2020

Mi, wöch., 10:30 - 17:00, Moodle/BBB-Termine: wöchentlich mittwochs (außer in Wochen mit Präsenztermin), 18.11.2020 - 27.01.2021

Do, Einzel, 10:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 03.12.2020 - 03.12.2020

Fr, Einzel, 10:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 08.01.2021 - 08.01.2021

Do, Einzel, 10:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 04.02.2021 - 04.02.2021

Beschreibung

Lehrende: Jonas Beuchert, Tilman Schlevogt

Schon immer haben vergangene Strömungen zeitgenössische inspiriert, wurden Magazine und Publikationen wieder aufgelegt und neu interpretiert oder vergriffene Inhalte neu verlegt.

Welche Publikationen sind nicht mehr verfügbar und verdienen ein neu interpretiertes Republishing? Für wen ist ihr Inhalt noch relevant und warum? In welchen zeitlichen Strömungen ist die Publikation entstanden? Welcher typografische Umgang daran interessiert dich? Wie könntest du ihn neu interpretieren um ihn heute relevant zu machen? Ist die ursprüngliche Publikationsform noch die richtige? Was wäre heute angemessen?

Welche Copyright-Fragen stellen sich? Was erschließen sich daraus für Publikationsmöglichkeiten? Copyrightfrei, Bootleg, autorisierter Reprint, Homage, künstlerisches Zitat?

Ziel: Das Re-Publizieren eines vergriffenen Inhalts in neuer Form mit Fokus auf die typografische Reinterpretation der damaligen Form.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in %: 30

Art der Prüfungsleistungen: Projektarbeit

Leistungsnachweis

Note bei regelmäßiger, aktiver Teilnahme und Bearbeitung der Projektarbeit.

320220035 create, cultivate and cooperate**M. Weisbeck, A. Palko, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, Online-Veranstaltung, ab 03.11.2020

Beschreibung

Natur und Technik, Auflo#sungs- und Wandlungsprozesse, Gray Scott, Turing, Tsukamoto, Hamilton - es geht darum zu forschen, um zu verstehen. Das formal experimentelle Projekt untersucht die Resonanzverha#tnisse von Biologie, Chemie, Physik und Grafikdesign. Aus Experimenten erwa#chst Gestaltung. So bewegen wir uns etwa in Simulationsprogrammen oder in Entdecktem und versuchen mit diesen eine eigene grafische Sprache zu entwickeln.

Konsultation am 27.10.2020 im Raum <https://meeting.uni-weimar.de/b/huv-dcn-dwy> ab 15Uhr**Bemerkung**

Teils Präsenzlehre, teils Online-Lehre im Moodle/BBB

<http://herbert.gd>**Leistungsnachweis**

Note

320220036 Re-Established 2020**B. Scheven, M. Rasuli, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, wöch., 10:00 - 14:30, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, Online-Veranstaltung, ab 02.11.2020

Beschreibung

Im Projektmodul werden sich die Studierenden ausfu#hrlich mit verschiedenen Methoden des Brandings auseinandersetzen. Es werden zuna#chst grundlegende Begriffe gekla#rt - was bedeutet Markenpositionierung? Was ist ein Relaunch? Was u#berhaupt ein Logo? - und schließlich angewendet, indem die TeilnehmerInnen selbst ein Rebranding fu#r eine selbst gewa#hlte bestehende (aber etwas angestaubte) Marke gestalten. Nach der Analyse des bestehenden Markenbildes und der Markengeschichte werden die bisher verwendeten Kommunikationsmittel hinterfragt, neu gestaltet oder durch vo#llig neue Formate ersetzt bzw. erga#nzt. Wir bewegen uns dabei von klassischen Kommunikationsmitteln wie Logo, Visitenkarte, Packagings etc. zu eher selten angewendeten Strategien wie Guerilla, urbane Intervention, Interaction Design u. A#. Ziel ist ein (zuna#chst) fiktiver Relaunch einer alten Marke in Form einer u#berzeugenden Pra#sentation.

Innerhalb des Projektes finden Vorlesungen zum Thema Farbenlehre, Papier und Markenrecht statt.

Bemerkung

Pra#senztermine: 09.11.2020, 16.11.2020, 30.11.2020, 07.12.2020, 21.12.2020, 11.01.2021, 18.01.2021, 01.02.2021

Moodle/BBB-Termine: 23.11.2020, 25.1.2021

Art der Onlineteilnahmen: BBB

Prüfungsleistung: Pra#sentation der Ergebnisse

Voraussetzungen

ab 3. Semester Studierende der Visuellen Kommunikation

Leistungsnachweis

Note

320220037 Tick, tack - Zeit als filmisches Handwerk

J. Hintzer, J. Hüfner, R. Reusch, Projektbörse Fak. KuG Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, Online-Veranstaltung, ab 03.11.2020

Beschreibung

In dem wachsenden Medienangebot buhlen von Jahr zu Jahr immer mehr Bewegtbilder um unsere Aufmerksamkeit. Egal ob Stories, Spots, Serien, Filme oder unendliche TikTok Loops handelt – damit Bilder sich bewegen können, brauchen sie die Zeit.

In dem Projektmodul beschäftigen wir uns mit dem filmischen Werkzeug der Gestaltung von Zeit. Anhand von 7 Aufgaben mit unterschiedlichen Auflösungen (2", 4", 8", 16", 32", 64", 128", 256") ergründen wir dieses Handwerk in sich steigernden Übungen.

Ab der 6ten Zeitaufgabe sind die rein inhaltlichen Themen als auch die Wahl der Filmtechniken frei wählbar. Es können dann

Teilnehmende, die sich für die Umsetzung von 3D oder 2D Animationen interessieren, erhalten technische Unterstützung in c

Bemerkung

Geforderte Prüfungsleistung: Abgeschlossene Übungen/Projekt

Art der Onlineteilnahmen: Moodle/BBB

Voraussetzungen

Portfolio oder kurzes Motivationsschreiben an: joern.hintzer@uni-weimar.de oder regina.reusch@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Note

320220038 Type & Feminisms

S. Schwarz, Projektbörse Fak. KuG Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, ab 03.11.2020

Beschreibung

In welcher Form kann Typografie und Schriftgestaltung die Gleichstellungsthematik/gender equality adressieren? Welche (typo)grafischen Mittel und Methoden können als Werkzeug für diese Zwecke dienen?

Wir formulieren eigene Statements und Kommentare, entwickeln hierfür Schriftentwürfe und Layouts, die in verschiedenen Medien Anwendung finden.

Konsultationen: dienstags 14–16 Uhr

Das Projektmodul wird von einem Tutorium begleitet, das praktisch-technische Methoden für das Arbeiten mit Schrift und Typografie vermittelt, sowie Hilfestellung bei der Umsetzung der Projektarbeit bietet.

Begleitendes Tutorium: mittwochs, 14.00 – 16.00 Uhr

Bemerkung

Moodle/BBB-Termine: dienstags, 10.00 bis 14.00 Uhr Moodle/BigBlueButton
 Pra#senztermine voraussichtlich: 17.11.2020, 24.11.2020, 01.12.2020, 15.12.2020, 12.1.2021, 19.1.2021, 2.2.2021;
 Gruppe 1 vormittags, Gruppe 2 nachmittags

<http://instagram.com/bauhaus.type.action>

Voraussetzungen

Link oder PDF (max. 5MB) mit einer Auswahl bisheriger Arbeiten bis 28.10. an stefanie.schwarz@uni-weimar.de

Regelma#Bige aktive Teilnahme und Bearbeitung der Projektarbeit.

Leistungsnachweis

Note

320220039 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

A. Schönharting, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Online-Veranstaltung, ab 03.11.2020

Beschreibung

Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

Eine Fotografie scheint uns die Welt so zu zeigen, wie sie wirklich ist oder zumindest zum Zeitpunkt der Aufnahme war.

Ist diese festgehaltene Wirklichkeit die Realita#? Wessen Realita# ist das? Ist sie so, weil ich darauf meine Aufmerksamkeit gerichtet habe? Was wa#re passiert, wenn ich nicht da gewesen wa#re?

Die fotografische Projektarbeit zum Thema „Wie wirklich ist die Wirklichkeit“ kann sehr vielseitig interpretiert werden. Themen ko#nnten sein:

der Raum ohne mich/ das wahre Leben meiner Mutter/ Hurra ein neues Haustier!/ Instagram-Fiktion/ visuelle Zensur und Selbstzensur/ Erinnerungskultur/ Beweisfotos/ Parallelwelten/ Religion/ alternative Wahrheiten/ Verschwø#rungstheorien/ welche Familiengeschichte?/das unbeobachtete Gesicht, das Leben meiner Zimmerpflanze/ was geschieht nachts in der Mensa?/

Bemerkung

Erstes Treffen: 03.11.2020, 10.00 Uhr, Ort wird noch bekannt gegeben

Pra#senztermine: 10.11.2020, 11.11.2020, 12.12.2020, 12.01.2021, 13.01.2021, 02.02.2021, 03.02.2021

Voraussetzungen

Grundkenntnisse im Bereich Fotografie, ab 3. Semester, Bewerbung mit Portfolio an: anne.gabriele.schoenharting@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Note

fotografische Serie zum Thema "Wie wirklich ist die Wirklichkeit?"

320220049 Freies Projekt - Bewegtbild - Master

J. Hintzer, J. Hufner, R. Reusch

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Fr, wöch., 13:30 - 18:00, ab 05.02.2021

Beschreibung

Im ersten bis dritten Semester können Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte absolviert werden, sofern diese von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Bemerkung

Sprechstundenzeiten:

Anmeldung über Mail: joern.hintzer@uni-weimar.de oder jakob.huefner@uni-weimar.de

dienstags von 15.00 Uhr bis 18:00 Uhr

Leistungsnachweis

Note

320220050 Freies Projekt - Bild-Text-Konzeption - Master

B. Scheven, M. Rasuli

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Fr, wöch., 13:30 - 18:00, ab 05.02.2021

Beschreibung

Im ersten bis dritten Semester können Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte absolviert werden, sofern diese von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Leistungsnachweis

Note

320220051 Freies Projekt - Fotografie - Master

A. Schönharting

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Fr, wöch., 13:30 - 18:00, Online-Veranstaltung, ab 05.02.2021

Beschreibung

Im ersten bis dritten Semester können Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte absolviert werden, sofern diese von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Bemerkung

Anmeldung per Mail: anne.gabriele.schoenharting@uni-weimar.de und jens.hauspurg@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Note

320220052 Freies Projekt - Grafikdesign - Master

M. Weisbeck, A. Palko

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Fr, wöch., 13:30 - 18:00, Online-Veranstaltung, ab 05.02.2021

Beschreibung

Im ersten bis dritten Semester können Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte absolviert werden, sofern diese von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Leistungsnachweis

Note

320220053 Freies Projekt - Typografie - Master

S. Schwarz, R. Löser

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Fr, wöch., 13:30 - 18:00, Online-Veranstaltung, ab 05.02.2021

Beschreibung

Nach Absprache ko#nnen freie Themen und Projekte mit dem Schwerpunkt Typografie und/oder Schriftgestaltung in diesem Rahmen bearbeitet und diskutiert werden. Voraussetzung ist ein vorher mit den Lehrenden abgestimmtes Expose# zum Vorhaben, aus dem das Thema und das Ziel innerhalb eines Zeitrahmens ersichtlich wird.

Bemerkung

Termin und Zeit nach Absprache

Eigensta#ndige Erarbeitung eines Themas, Inanspruchnahme regelma#ßiger Kommunikation mit den Lehrenden, Pra#sentation der fertigen Arbeit in angemessener Form

Voraussetzungen

Erstellung eines Expose#s u#ber das Vorhaben und Absprache mit den Lehrenden

Leistungsnachweis

Note

Wissenschaftsmodule

320230000 Antirassismus von Theorie zur Praxis. Erweiterung eines antirassistischen Standpunkts auf alle Formen der Diskriminierung; über Workshops zu Diversität und Antidiskriminierung

M. Garcia, A. Toland, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 05.11.2020 - 04.02.2021

Block, 08:00 - 20:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 11.03.2021 - 12.03.2021

Block, 08:00 - 20:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 11.03.2021 - 12.03.2021

Beschreibung

Lehrende: Margarita Garcia

Der Tod von George Floyd durch die Hand eines US-amerikanischen Polizisten war der Auslöser von weltweiten Protesten und löste vielerorts eine Auseinandersetzung mit institutionellem Rassismus und Diskriminierung aus. Die Bauhaus-Universität hat bereits 2019 Anti-Diskriminierungs-Richtlinien eingeführt, die eine Diskriminierung aufgrund

von Alter, Geschlecht, ethnischem oder sozialem Hintergrund, Behinderung, sexueller Orientierung sowie religiöser und politischer Ansichten eindeutig untersagen.

Das Modul möchte Studierende aller Fakultäten zur Wahrnehmung von Rassismus und alltäglicher Diskriminierung sensibilisieren, gleich wo diese auftreten, und sie zur Analyse verschiedener Arten von Diskriminierung befähigen. Wir werden bestehende Machtstrukturen, soziale Normen und unbewusste Voreingenommenheit als Folge medialer und institutioneller Narrative untersuchen, welche diskriminierende Handlungsweisen fortschreiben, indem wir eigene, durch Erziehung, Medien und Kultur angelegte Vorurteile und Verhaltensweisen untersuchen und Erkenntnisse nutzen, um sie in Beziehung zu systembedingten Formen von Vorurteilen und Diskriminierung zu setzen. Das Modul besteht aus 7 Veranstaltungen und drei Workshops, die sich mit verschiedenen Formen der Diskriminierung befassen, einschließlich Formen, die von spezieller Relevanz für die Situation in Deutschland sind, wie etwa antimuslimischer Rassismus und Sexismus.

Präsenz- und Online-Veranstaltungen werden sich mit Formen und Auswirkungen verschiedener Arten der Diskriminierung befassen und sich insbesondere auf solche konzentrieren, die Ungleichheiten begünstigen. Die Workshops werden aus zwei Teilen bestehen: Der erste Teil zu Anfang des Kurses wird sich auf Selbstsensibilisierung und Selbstbeobachtung konzentrieren, indem erlernte und unbewusst diskriminierende Verhaltensweisen aufgelöst und rückgängig gemacht werden. Der zweite Teil wird sich mit gesellschaftlichen Antidiskriminierungsmaßnahmen beschäftigen, wobei wir die Möglichkeiten als Angehörige der Bauhaus-Universität und Weimarer Gemeinschaften nutzen, etwa in Form von Performances, Kunst, Workshops, Forschungsarbeiten, Vorträgen, Internetseiten und anderen Projekten im Bereich von Kunst, Design, Ingenieurwissenschaften, Sozialwissenschaften und so weiter. Die Bewertung basiert auf aktiver Teilnahme an Veranstaltungen und Workshops, einem Tagebuch, einem abschließenden Forschungsbericht und der Teilnahme an einer antidiskriminatorischen Aktion / Antidiskriminierungsmaßnahme.

Jede Art des Peer-to-Peer-Lernens wird unterstützt und Seminare werden gemeinsam von Studierenden und anderen Mitgliedern akademischer und Weimarer Gemeinschaften sowie des Bauhauses im weitesten Sinn durchgeführt, die direkt von Diskriminierung betroffen sind, sowie von einem Partner, der nicht direkt betroffen ist, sich aber gegen Ungerechtigkeiten einsetzen möchte. Gemeinsam wollen wir ein Netzwerk gezielt gewählter Partner und Abläufe schaffen, durch die wir als Bauhausgemeinschaft besser für eine gleiche und gerechte Welt für alle arbeiten können.

Voraussetzungen

Aktive Teilnahme an allen Terminen. Vorbereitung und Durchführung von Impulsvorträgen. Erstellung eines Journals.

Leistungsnachweis

Journal/ Tagebuch, Impulsvortrag, Diversität/Antidiskriminations Aktion (Performance/Kunst/Veranstaltung/ Workshop/Vortrag/Website/Kunst oder Design Projekt) Antirassismus von Theorie zur Praxis. Erweitern eines antirassistischen Standpunkt auf alle Formen der Diskriminierung; über Workshops zu Diversität und Antidiskriminierung

Unterrichtssprache English (Kursarbeiten können in Deutsch eingereicht werden)

320230001 Bildroman, Comic, Graphic Novel

A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, 04.11.2020 - 03.02.2021

Beschreibung

Das graphische Erzählen ob nun im Bildroman, im Comic oder in der Graphic Novel ist seit über einem Jahrhundert populär und scheinbar doch wenig erforscht. Sie gelten heute als eine wichtige Form der Kommunikation und des zeitgenössischen kreativen Ausdrucks. In diesem Kurs führen wir medien-, kommunikations- und kulturwissenschaftliche sowie historische Ansätze heran, um einen interdisziplinären Blick auf das graphische Erzählen zu werfen. Wir untersuchen das Zusammenspiel von Text und Bild in Formaten graphischer Erzählung

(Bildroman, Comic, Graphic Novel). Wir beschäftigen uns mit einem hybriden Medium, das an Prosa, Animation und Film erinnert, aber doch ein eigenes Kommunikationssystem zu sein scheint. Was sind die Vorläufer des heute so populären graphischen Erzählens? Welche Verbindungen zwischen Text und Kunst lassen sich ausmachen? Wie werden, Zeit und Handlung in einer statischen Reihe von Wörtern und Bildern vermittelt? Was kann die Graphic Novel darstellen, was andere Medien möglicherweise nicht können?

Bemerkung

Teil dieses Wissenschaftsmoduls ist der Online-Workshop **Graphic Recording** unter der Leitung von Nadine Roßa.

Der Workshop findet *online* an folgenden Tagen statt:

- Montag, 16.11.2020, 09:15-12:30
- Mittwoch, 18.11.2020, 09:15-12:30
- Mittwoch, 09.12.2020, 09:15-12:30
- Mittwoch, 13.01.2021, 09:15-12:30
- Mittwoch, 27.01.2021, 09:15-12:30

Als Arbeitsgrundlage für den Workshop wird eine Teilnahme an der Vortragsreihe *Sustain: Umwelt(en) und Nachhaltigkeit(en)* erwartet.

Das Wissenschaftsmodul findet vorwiegend als **Online-Lehrveranstaltung** mit synchronen Sitzungen statt.

Als **Präsenztermine** sind folgende Tage vorgesehen:

- 20.01.2021
- 03.02.2021

Bei Rückfragen bitte einfach per Email alexander.schwinghammer@uni-weimar.de nachfragen.

Leistungsnachweis

Präsentation Hausarbeit, Essay

320230002 co.ro.na - conscious `round nations -> ein Utopie-Seminar - Teil 2 (FD3- und Wissenschaftsmodul)

I. Escherich, J. Heinemann, Projektbörse Fak. KuG

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, von 09:15, 06.11.2020 - 06.11.2020
 Fr, Einzel, von 09:15, 20.11.2020 - 20.11.2020
 Fr, Einzel, von 09:15, 04.12.2020 - 04.12.2020
 Fr, Einzel, von 09:15, 18.12.2020 - 18.12.2020
 Fr, Einzel, von 09:15, 08.01.2021 - 08.01.2021
 Fr, Einzel, von 09:15, 22.01.2021 - 22.01.2021
 Fr, Einzel, von 09:15, 05.02.2021 - 05.02.2021

Beschreibung

co.ro.na www.corona.soy

conscious `round nations -> ein Utopie-Seminar

Fakultätsübergreifendes Seminar richtet sich an alle Studierende der Universität.

Co.ro.na. ist eine Fakultätsübergreifende Lehrveranstaltung von Lehrenden mehrerer Disziplinen zum Thema der globalen Corona-Pandemie, es steht Studierenden verschiedener Disziplinen offen und ist methodisch-didaktisch so

konzipiert, dass eine erfolgreiche Teilnahme von Studierenden unterschiedlicher Disziplinen möglich und erwünscht ist.

Im Fokus steht die inhaltliche Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen, wirtschaftlichen, politischen und kulturellen Bedingungen und Folgen, den Auswirkungen auf Internationalisierung und Globalisierung sowie den Folgen für die Universität selbst, in Zeiten und nach der Corona Krise. Angefragte Partner: DLF, Radio Lotte;

Die Utopie bestimmt die Prognose.

Zukunftsforschung durch Kreieren von Szenarien, auf die dann hingearbeitet werden kann...

Das – aus verschiedensten Sparten, Fakultäten und Expertisen sich zusammensetzende „Forscherteam“ agiert (zunächst fiktiv) als Teil einer weltweiten Bewegung mit dem Akronym co.ro.na – conscious `round nations. Diese Bewegung sieht in der aktuellen Krise die Chance, eines Bewusstseins- und Verhaltenswandels, der die gesamte Menschheit in der Evolution auf die nächste Entwicklungsstufe hebt. „Co.ro.na“ ist weltweit im „Untergrund“ aktiv.

Ziel der Bewegung ist das Gewährwerden der eigenen Handlungsfähigkeit sowie der damit verbundenen Verantwortung aktiv in das aktuelle Weltgeschehen eingreifen zu können. Wir werden die (durch den Corona-Virus weltweit verursachte) Krankheit als Anlass nehmen, einen Weg der Heilung einzuschlagen und konstruktive Zukunftsforschung* zu betreiben.

Über das SoSe werden wir als Forschungsteam Zukunftsszenarien entwickeln, aufbereiten und Handlungsangebote bereitstellen. Dafür nutzen wir unsere, eigens dafür angelegten socialmedia Formate samt Internetseite www.corona.soy, über die, die im Seminar entwickelten Forschungsinhalte veröffentlicht werden. Außerdem kann über die Website der Co.ro.na. Anstecker bestellt werden, um sich selbst und andere mit dieser Idee anzustecken. Der Erlös aus dem Anstecker fließt in die Konzepte.

Gearbeitet wird je nach Expertise und Interesse an der Entwicklung eines wünschenswerten Zukunftsszenarios oder der medialen Aufbereitung dieser, vorzugsweise in 2er Teams. Eine Ausrichtung in Architekturvermittlung ist möglich aber nicht zwingend erforderlich. In Zusammenarbeit mit Radio Lotte können die Entwürfe übers Radio dem Weimarer Publikum vorgestellt und kommentiert werden. Es ist Möglich bereits bestehende Initiativen aufzugreifen, weiterzudenken oder für die Zukunftsforschung aufzubereiten.

Ziel ist es, die Zukunft vorzuzeichnen und in den schönsten Farben auszumalen. Um sie zu erforschen, sowie die individuelle Handlungsfähigkeit aufzudecken und zu fördern.

Beispiele / Techniken Entwicklung: Mindmaps, Storyboards, Texte, Grafiken, Entwurfszeichnungen, ...
Umsetzung: Comic, Plansatz, Video, Sound, ... Endprodukt: Link zur Projektbeschreibung auf der Website
Vorstellung der Idee wie z.B. von A wie App für Conscious-Währung, bis Z wie Zentrum für Urbane Schönheit, über Nachbarschaftshilfe, Stadtmission, stadteigene Permakulturflächen, Zukunftsmision, Mikroarchitekturen, Stadtmöbel, Leerstandsnutzung, Flüchtlingshilfe, Recycling- oder Verkehrskonzepte, ...

*Zukunftsforschung oder Futurologie (lateinisch futurum „Zukunft“ und -logie) ist die „systematische und kritische wissenschaftliche Untersuchung von Fragen möglicher zukünftiger Entwicklungen“ „auf technischem, wirtschaftlichem und sozialem Gebiet“. Sie verwendet unter anderem Methoden, Verfahren und Techniken, wie sie von der Prognostik entwickelt wurden (und werden) und verbindet qualitative und quantitative Methoden.

co.ro.na

conscious `round nations -> ein Utopie-Seminar

BUW Bauhaus.Module / Architektur&Schule Seminar SoSe 2020/ Arc+Urb & Kunst+Gestaltung

Betreuung: Julia Heinemann (BFL) + Ines Escherich (DF Kunst)

Fakultätsübergreifendes Seminar richtet sich an alle Studierende der Universität.

Co.ro.na. ist eine Fakultätsübergreifende Lehrveranstaltung von Lehrenden mehrerer Disziplinen zum Thema der globalen Corona-Pandemie, es steht Studierenden verschiedener Disziplinen offen und

ist methodisch-didaktisch so konzipiert, dass eine erfolgreiche Teilnahme von Studierenden unterschiedlicher Disziplinen möglich und erwünscht ist.

Im Fokus steht die inhaltliche Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen, wirtschaftlichen, politischen und kulturellen Bedingungen und Folgen, den Auswirkungen auf Internationalisierung und Globalisierung sowie den Folgen für die Universität selbst, in Zeiten und nach der Corona Krise.

Angefragte Partner: DLF, Radio Lotte;

Bemerkung

Kriterien: Anhaltspunkte für die zu konzipierende Vision, die ein Problem lösen und für euch handhabbar sein soll:

1. Dringlichkeit / Notwendigkeit
2. Einfach lösbar
3. Skalierbar d.h. man kann schnell mit dieser Lösung im direkten Umfeld – bis weltweit das benannte Problem angehen (weil geringer Aufwand/ Kosten)
4. Spaß machen / Euch bei der Entwicklung und den Nutzern
5. Von max. zwei Personen bearbeitbar (ohne Austausch von Körperflüssigkeiten;)
6. Nachvollziehbar Aufbereitet sein (Mediale Aufbereitung auch den Kriterien 1-4 entsprechen)

Termine der Onlinekonferenzen: Freitags 9:15 Uhr + 1 variabler Termin am Semesterende.

Anmeldung per E-Mail: julia.heinemann@uni-weimar.de sowie im Bison

Leistungsnachweis

praktische/schriftliche Arbeit: 5 LP LAK, 2x3 LP A&U, 6LP VK, FK, PD, M

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der praktisch/schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.)

320230003 Delacroix und die Maler im Pariser Salon (Wissenschaftsmodul) (Prüfungsmodul)

T. Fuchs, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Das Seminar findet online über moodle statt. Bitte hier jeweils nachsehen., ab 02.11.2020

Beschreibung

Seminar mit Einführungen von mir sowie Referaten der Studierenden zu Delacroix und seinen Zeitgenossen

Bemerkung

Das Seminar findet online über moodle statt. Bitte hier jeweils nachsehen.

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – „Kunstgeschichte vom 19. bis zum 21. Jahrhundert“.

Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang.

Referatsthemen zu:

Jacques-Louis David - Dominique Ingres - Théodore Géricault - Eugène Delacroix - Paul Delaroche - Jean-Baptiste Camille Corot

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

320230004 Die meta-historische Wende in den zeitgenössischen Kunst- und Designwelten

W. Bergande, A. Toland, Projektbörse Fak. KuG

Wissenschaftliches Modul

Mi, Einzel, 14:00 - 18:00, 25.11.2020 - 25.11.2020

Do, Einzel, 09:00 - 13:00, 26.11.2020 - 26.11.2020

Fr, gerade Wo, 14:00 - 18:00, zusätzliche Online-Lehrtermine, 11.12.2020 - 29.01.2021

Mi, Einzel, 14:00 - 18:00, 17.02.2021 - 17.02.2021

Do, Einzel, 09:00 - 13:00, 18.02.2021 - 18.02.2021

Beschreibung

Lehrender: Dr. Wolfram Bergande

In den letzten circa 25 Jahren haben geschichtsphilosophische Fragen wie etwa die Frage nach dem Entwicklungsziel von Gesellschaften, von Großen Kulturen (civilizations¹) oder der globalen Weltgesellschaft eine erstaunliche Renaissance erfahren. Es sind vor allem die regelmäßig wiederkehrenden, global rezipierten Kunst-, Design- und Architektur-Großausstellungen (Biennalen), wie zum Beispiel die documenta, die Kunst- und Architekturbienalen von Venedig, die Vienna Biennale für Kunst, Design und Architektur oder die ars electronica in Linz, auf denen solche Fragen und Themen verhandelt werden. Die kontrovers diskutierte letzte documenta XIV 2017 in Kassel & Athen ist ein Paradebeispiel für die nicht nur nationale oder regionale sondern weltweite Öffentlichkeitswirksamkeit solcher Biennalen und für die unterschiedlichen geopolitischen, sozialphilosophischen oder kosmopolitischen, das heißt letztlich: meta-historischen Diskurse, die dort geführt werden. Das Seminar erforscht sowohl diese Diskurse als auch die künstlerischen und Design-Artefakte, die in deren Mittelpunkt stehen.

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

320230005 Foodways: Environments, Practices, Imaginaries

M. Garcia, A. Schwinghammer, A. Toland, Projektbörse Fak. KuG Verant. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 06.11.2020 - 05.02.2021

Beschreibung

This seminar explores how institutions, power relations and practices shape not only the production and distribution of food but especially its - often implicit - symbolic qualities. Additional to its more or less strong nutritional qualities food is a item that also possesses specific medial dimensions, which are culturally constructed, strategically designed or appropriated, for example as counter-narratives in artworks. Cookbooks, magazines, packaging, coffeehouses as well as online-advertising are all part of the visual culture of food. Similarly, the form of social interactions or public performances may be influenced by food items and conceptions towards particular food practices.

Foodways critically investigates the intersections between food and culture and the role of art and design in its communication and representation. As food is produced, distributed, consumed and disposed it undergoes symbolic as well as material and economic transformations. We will investigate the origins and dynamics of the expanding global food network, the cultural and ethical ramifications of contemporary food traditions and practices and examine the concerns raised for designers and artists. Topics include design for a small planet, social and relational art practices, feminist approaches towards economic justice, food and agriculture, care work, animal politics, health and bodies, queer ecologies and human rights.

Leistungsnachweis

Präsentation, Essay

320230006 Grundlagen künstlerischer Forschung

N.N., A. Toland, Projektbörse Fak. KuG Verant. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, Einzel, 14:00 - 18:00, Termin der ersten Veranstaltung, 26.11.2020 - 26.11.2020

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Moodle/BBB-Termine, 03.12.2020 - 17.12.2020

Mi, Einzel, 09:00 - 13:00, 17.02.2021 - 17.02.2021

Do, Einzel, 14:00 - 18:00, 18.02.2021 - 18.02.2021

Beschreibung

Lehrender: PhD Baumhauer, Till Ansgar

Künstlerische Forschung ist ein Arbeitsfeld, das in den letzten zwei Jahrzehnten für die Kunstpraxis und in der öffentlichen Wahrnehmung von Kunst immer wichtiger geworden ist.

Doch wie können bildende Künstler, Designer und Kreative aus anderen Sparten forschen? Welcher wissenschaftlichen Arbeitsweisen können sie sich bedienen, welche Regelwerke und Methoden können ihnen hilfreich sein? Ab wann ist künstlerische Praxis auch künstlerische Forschung?

Das angebotene Seminar soll Grundlagen der künstlerischen Forschung für bildende Künstler, Medienkünstler und Designer vorstellen und dabei helfen, ihre eigenen Vorhaben zu präzisieren und Forschungsfragen zu klären.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in %: 66

Leistungsnachweis

schriftl. Aufgabe und Präsentation

a) schriftliche Ausarbeitung im Umfang von 5000 Wörtern

b) Präsentation der eigenen Arbeit

c) Teilnahme an einem internen peer review

320230007 Künstler*/Pädagog*innen-Professionalität - Wissenschaftsmodul (FD3-Modul)

A. Dreyer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 05.11.2020 - 05.11.2020

Mi, Einzel, 16:00 - 19:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 18.11.2020 - 18.11.2020

Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 03.12.2020 - 03.12.2020

Mi, Einzel, 16:00 - 19:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 16.12.2020 - 16.12.2020

Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 07.01.2021 - 07.01.2021

Mi, Einzel, 16:00 - 19:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 20.01.2021 - 20.01.2021

Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 04.02.2021 - 04.02.2021

Beschreibung

Künstler*innen und Gestalter*innen prägen in ihrem professionellen Selbstverständnis die außerschulische kunstvermittelnde wie schulische kunstpädagogische Praxis gleichermaßen. Ob in Rahmen befristeter Projekte oder als dauerhaft tätige Kunstlehrende und Kunstvermittler bestimmen sie zunehmend die Fachentwicklung an den Schulen und leisten einen wesentlichen Beitrag, Kunstunterricht als eine Form der künstlerischen Praxis zu etablieren.

Inwiefern sich die unterschiedlichen Rollenerwartungen als Künstler*- bzw. Gestalter*innen und Lehrende ausbalancieren lassen oder zu unauflösbaren Konflikten führen können, soll im Rahmen dieses Moduls diskutiert werden. Als Gäste eingeladen sind drei Künstler*innen, die an Schulen tätig sind und im Rahmen eines für alle Interessierten offenen Gesprächsrahmens über ihre Erfahrungen sowie die Potentiale der Verschränkung von Kunst und Pädagogik sprechen.

Neben einer theoriegeleiteten Vor- und Nachbereitung der gemeinsamen Gespräche, wird die forschungsorientierte Auseinandersetzung mit dem eigenen professionellen künstlerischen wie kunstpädagogischen Selbstverständnis im Mittelpunkt des Moduls stehen, um sich der eigenen Haltung bewusst zu werden und diese mit Blick auf das individuell zu erwartende Berufsbild weiter zu entwickeln.

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: Donnerstag, 05.11.2020; 09.15 - 12.30 Uhr
 Ort: Marienstraße 1b, Raum 201
 Schätzung der Präsenzlehre: 50 %
 Art der Onlineteilnahmen: Teilpräsenz
 Präsenztermine: Mittwoch, 18.11.20; 16.12.20; 20.01.21;
 Zeit: 16.00-19.00 Uhr (Gastvorträge)
 Donnerstag, 05.11.20; 03.12.20; 07.01.21;
 04.02.21; Zeit: 09.15-12.30 Uhr Erhebung/ Analyse/ Auswertung)
 Moodle/BBB-Termine:

Leistungsnachweis

schriftliche Hausarbeit: 6 LP LAK Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

320230009 Kuratieren von Kunstausstellungen**K. Schierz, A. Toland, Projektbörse Fak. KuG**

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, 15:15 - 16:45, Auftaktmeeting Ort: Kunsthalle Erfurt, 99084 Erfurt, Fischmarkt 7, 13.11.2020 - 13.11.2020

Fr, gerade Wo, 15:15 - 16:45, 27.11.2020 - 11.12.2020

Fr, unger. Wo, 15:15 - 16:45, 08.01.2021 - 05.02.2021

Beschreibung**Prof. Dr. Kai Uwe Schierz**

Wie präsentiert man Kunst? Anders als Naturalien in einem Naturkundemuseum. Alte Kunst anders als zeitgenössische, Malerei anders als Bildhauerei oder Fotografie. Für Kinder präsentiert man Kunst anders als für Kunstkritiker, Künstler und Sammler, eine Blockbuster-Ausstellung anders als eine Stipendiaten-Ausstellung. Das Kuratieren von Kunstausstellungen ist also ein weites Feld mit einer Vielzahl von Fragen, die zu beantworten sind. Neben inhaltlichen Aspekten spielen organisatorische und finanzielle Fragen eine Rolle für die Weise, wie eine Kunstausstellung kuratiert, organisiert und durchgeführt wird. Wie erstellt man einen Kosten- und Finanzierungsplan für eine Kunstausstellung? Wie spricht man welche potentiellen Förderer an?

Diese Fragen rund um das Thema „Kuratieren von Kunstausstellungen“ stehen im Zentrum des Seminars. Analysiert werden aktuelle und dokumentierte Kunstausstellungen. Geübt wird das Entwickeln von Konzeptionen, Finanzplänen und das Stellen von Förderanträgen.

Das Seminar umfasst Präsenzunterricht und Selbststudium.

Bemerkung

Das Auftaktmeeting findet am Freitag, den 13. November 2020, um 15:15 Uhr statt. Ort: Kunsthalle Erfurt, 99084 Erfurt, Fischmarkt 7.

Anmeldungen sind zu richten an: kai-uwe.schierz@erfurt.de

Folgetermine:

27.11., 15:15 Uhr

11.12., 15:15 Uhr

08.01. 2021, 15:15 Uhr

22.01. 2021, 15:15 Uhr

05.02. 2021, 15:15 Uhr

320230010 Ökologisches Design

J. Lang, Projektbörse Fak. KuG

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 05.11.2020

Beschreibung

Begriffe wie "Ökologie" und "ökologisches Design" sind heute in aller Munde. Aber was meinen wir eigentlich, wenn wir solche Begriffe verwenden? Was gerät in den Fokus, wenn die Wirklichkeit nach ökologischen Gesichtspunkten betrachtet wird? Für das ökologische Bewusstsein scheint es wesentlich zu sein, dass die Erde weder nur als ein anorganisches Gebilde betrachtet wird noch nur als ein unvermitteltes Nebeneinander von belebten und unbelebten Existenzen, sondern dass gerade die Zusammenhänge, die zwischen organischen und anorganischen Prozessen bestehen, virulent werden. Ernst Haeckel, auf den die Wissenschaft der Ökologie zurückgeht, drückt diesen Zusammenhang wie folgt aus: „Unter Oecologie verstehen wir die gesammte Wissenschaft von den Beziehungen des Organismus zur umgebenden Außenwelt, wohin wir im weiteren Sinne alle ‚Existenz-Bedingungen‘ rechnen können. Diese sind teils organischer teils anorganischer Natur.“ (Haeckel, Generelle Morphologie der Organismen, Bd. 2, 1866, S. 286) Was für eine ökologische Betrachtungsweise also an Bedeutung gewinnt, sind die organischen und anorganischen Zusammenhänge, in die Lebewesen eingebunden sind.

Die Neuerung in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts gegenüber dem Haeckel'schen Verständnis von Ökologie besteht nun darin, diesen Zusammenhang von anorganischen Prozessen und Lebewesen von der Tierwelt auch auf die menschliche Artefaktwelt auszuweiten. Dadurch werden neue Dimensionen der Produkte relevant: Unter dem ökologischen Blick werden Produkte hinsichtlich der stofflichen und energetischen Prozesse befragt, die sie mit Organismen verbinden. Die menschlichen Produkte werden nicht nur als physische Objekte, die wiederum physikalische Veränderung ermöglichen gesehen, sondern als Dinge, die auf vielerlei Weise mit gesundheitlich relevanten Lebensprozessen verbunden sind.

Im Seminar werden wir zentrale Themen des ökologischen Designdiskurses seit dem 1970er Jahren verfolgen (natürliche Materialien, Recyclingdesign, ökologische Ästhetik, Langlebigkeit, nachhaltiger Gebrauch u.a.) als auch und insbesondere selbständige empirische Beobachtungen und Analysen des Lebenszyklusses von Produkten vornehmen, um Erkenntnisse über die ökologischen Zusammenhänge von Produkten zu gewinnen.

Das Seminar richtet sich an Studierende aller Studiengänge. Es werden jedoch Alltagsprodukte im Mittelpunkt unserer Analysen stehen.

Bemerkung

Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Leistungsnachweis

Note: Referat + eine größere schriftliche Arbeit oder mehrere kleinere schriftliche Arbeiten (6LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit(en) bis zum Ende des jeweiligen Semesters

(30.9. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

320230012 Programming for Designers and Artists

C. Wüthrich, F. Andreussi

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Beschreibung

Einführung in die Programmierung in Java für Gestalter und Künstler: Elemente der Programmierung, Funktionen, Objektorientierte Programmierung, Einfache Algorithmen und Datenstrukturen, Berechenbarkeit, Hardwarestruktur.

Bemerkung

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben

320230013 Spekulatives Design: Cibus ex Futura

A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, 11.12.2020 - 11.12.2020

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, 08.01.2021 - 08.01.2021

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 15.01.2021 - 15.01.2021

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A

Beschreibung

In diesem theorie- und praxisorientierten Kurs geht es Zukunftsforschung und Zukunftsentwurf. Dabei wollen wir uns mit Theoriepositionen beschäftigen, eigene Feldforschung durchführen, mit medialen Vermittlungsformen befassen und spekulative Prototypen untersuchen. Unter den Stichworten „Spekulation“, „Szenario“ und „Prototyp“ nehmen wir verschiedene Formen der Zukunftsprojektionen (z.B. Science-Fiction, Foresight, Szenario-Technik, Trendforschung) in den Blick.

Ist Spekulationsfähigkeit eine zentrale Kompetenz für das 21. Jahrhundert? Angesichts der scheinbaren Zunahme der Unberechenbarkeit globaler Entwicklungen und der Erosion von als stabil erachteten Verhältnissen erscheint dies naheliegend. Während Unsicherheiten aktuell ist gerade allzu gegenwärtig sind, scheint im Spekulativen gerade ein besonderer Wert zu liegen.

Der Kurs zielt darauf ab, die Vielfalt von "Was wird?" und "was wäre wenn?" herauszustellen. Szenarien, insbesondere abwegige, auf den ersten Blick sehr unwahrscheinliche Zukunftsprojektionen, helfen dabei, nicht völlig ziellos und immer wieder überrascht durch den Lauf der Geschichte zu stolpern.

Der thematische Fokus liegt hierbei auf der Gestaltung zukünftiger Esskulturen. Essen stellt im Feld des spekulativen Designs ein besonderes Element dar, an dem sich das „Alltägliche des Zukünftigen“ besonders eindrücklich zeigen kann. Wir wollen die Rollen von Objekten und Systemen in unserem Alltag in Frage stellen und mit möglichen Herausforderungen der Zukunft spekulative Entwürfe und ihre Kontexte gestalten.

Bemerkung

Dieses Modul beginnt mit einer Online-Kick Off Veranstaltung am 06.11.2020. Der 13.11.2020 und der 20.11.2020 werden ebenfalls Online-Veranstaltungen sein, wobei für den 20.11.2020 eine asynchrone Einheit geplant ist.

Wöchentliche Präsenzveranstaltungen sind ab dem 27.11.2020 geplant. Änderungen werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Teil dieses Wissenschaftsmoduls ist die Vortragsreihe *Spekulation, Szenario, Prototyp*, die jeweils Donnerstags stattfindet. Eine Teilnahme wird erwartet.

Bei Rückfragen bitte einfach eine Email an alexander.schwinghammer@uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Design-Fiktion, Präsentation

320230014 SUSTAIN: Umwelt(en) und Nachhaltigkeit(en) Teil 1

A. Schwinghammer

Veranst. SWS: 1

Vortrag

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 26.11.2020 - 26.11.2020

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 03.12.2020 - 03.12.2020

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 10.12.2020 - 10.12.2020

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 17.12.2020 - 17.12.2020

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 21.01.2021 - 21.01.2021

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 18.02.2021 - 18.02.2021

Beschreibung

Das Bauhaus war in Weimar angetreten, um neue Formensprachen zu entwickeln, Handwerk und Kunst zusammenzuführen und durch die Integration technischer Möglichkeiten und handwerklicher Kenntnisse eine alternative, sozial verpflichtete Modernität zu ermöglichen.

Die Welt, in der die künstlerisch -gestalterische Ausbildung heute stattfindet, ist eine völlig andere. Einbettungen in technisch-globale Abhängigkeitsverhältnisse und mediale Umbrüche der Kommunikationsformen sind hierbei nur zwei Beispiele von vielen.

Daher wollen wir das historische Momentum in die heutige Zeit wenden und ausgehend von den Themenfeldern „Umwelt“ und „Nachhaltigkeit“ die Wechselwirkungen von handwerklichem Tun, gestaltender Praxis, technischer Möglichkeiten und gesellschaftlichen Herausforderungen unter den Bedingungen des 21. Jahrhunderts in den Blick nehmen.

Neue Materialitäten, mediales Handeln, Ernährung, urbanes Leben, veränderte Alltäglichkeiten, Anforderungen der Versorgungssicherheit, neue Sichtbarkeiten und visuelle Praktiken oder Re-Konfigurationen von Produktion und Konsumption und insbesondere Versorgungsleistungen durch Infrastrukturen stellen beispielhaft die Orientierungspunkte für Orte der Auseinandersetzung dar, die wir im Rahmen der Vortragsreihe erkunden wollen.

In diesem Wintersemester werden wir uns mit Abwasser als Dünger von Morgen, der zivilen Nutzung von Drohnen, Infrastrukturen des Müll-Recyclings und mit Tier und Fleisch in kulturellen Bedeutungsgeweben beschäftigen. Die Vortragsreihe geht über zwei Semester und wird im Sommersemester 2021 fortgesetzt.

Bemerkung

Moodle/BBB-Termine 14tgl. Donnerstag, 19:00-20:30

320230015 Tizian und die venezianische Malerei (Wissenschaftsmodul) (Prüfungsmodul)

T. Fuchs, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Das Seminar findet online über moodle statt. Bitte hier jeweils nachsehen., ab 02.11.2020

Beschreibung

Seminar mit Einführungen von mir sowie Referaten der Studierenden zu Tizian und seinen Zeitgenossen

Referatsthemen zu:

Jacopo Bellini - Giovanni Bellini - Gentile Bellini - Andrea Mantegna - Cima da Conegliano - Jacopo de' Barbari - Antonello da Messina - Lorenzo Lotto - Vittorio Carpaccio - Giogione - Tizian

Bemerkung

Das Seminar findet online über moodle statt. Bitte hier jeweils nachsehen!

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – „Epochen der Kunstgeschichte bis 1800“. Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposé innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

320230016 Ware und Schein

A. Schwinghammer, F. Sperling, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 17:00 - 19:00, Wöchentlich, BBB, 02.11.2020 - 08.02.2021

Beschreibung

Lehrender: Friedrich Sperling, M.A.

Im Seminar soll, mittels Lektüre einschlägiger Texte, der Zusammenhang zwischen Warenform und der Produktion ästhetischen Scheins in verschiedene Richtungen ausgeleuchtet werden. In den kapitalistischen Zentren geht, vor allem seit dem letzten Jahrhundert, ein wachsender Anteil produktiver Ressourcen in die Herstellung der äußeren Erscheinung wie in die Verpackung, Präsentation und Bewerbung der Waren ein. Ist der Zweck zunächst die Steigerung des Absatzes, so setzt der Vorgang zugleich eine Entwicklung der menschlichen Sinnlichkeit in Gang und etabliert bestimmte Muster des Wahrnehmens, Empfindens und Begehrens. Daneben zeigt sich, dass auch die Konsumenten nicht bloß als gänzlich passive ‚Abnehmer‘ in das Geschehen involviert sind. Im weiteren Verlauf wird uns vor allem der Sachverhalt interessieren, dass sich die Menschen durch den Konsum von Waren selbst einen bestimmten Schein geben und in einem Akt visueller Kommunikation par excellence klassenmäßige oder sonstige Differenzen und Zugehörigkeiten markieren. Das Seminar kann mit einem Streiflicht darauf abgeschlossen werden, wie auch die traditionelle Domäne der Produktion ästhetischen Scheins – ‚Kunst‘ im weitesten Sinn – in die Entwicklungen der Warenproduktion mit einbezogen ist.

Leistungsnachweis

Hausarbeit, Essay

320230017 Was passierte mit Marcel Duchamp zwischen 1912 und 1917, oder: ist es immer noch möglich an Kunst zu glauben, sie zu lieben?

B. Buden, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 17:30, ab 05.11.2020

Beschreibung

Der Kurs fokussiert auf die Sequenz der Kunstgeschichte, in der zum ersten Mal das traumatische Verhältnis von Kunst und Technologie offen zum Ausdruck kommt.

In Marcel Duchamp's „Akt, eine Treppe herabsteigend Nr. 2“ (*Nu descendant un escalier no. 2*) aus dem Jahre 1912 ist der Einfluss von Film, Fotografie und Chronofotografie nicht mehr zu verbergen. Damit wurde auch die Frage nach der technischen Reproduzierbarkeit der Kunstwerke unausweichlich. Duchamp's Antwort ist bekannt: das *objet trouvé* bzw. seine „Fountain“ aus dem Jahre 1917. *Readymade* hat sich aus der serialisierten Produktion für Massenmärkte entwickelt. Die Epoche des Henry Ford ist da, der industriellen Fließbandfertigung, des Taylorismus, aber auch die des Edward Bernays, des Erfinders der modernen politischen Propaganda und der kommerziellen Werbung, die den heutigen Konsumismus und die kulturelle Industrie erst ermöglichten. Die erste maschinelle Wende der Sinnlichkeit (Bernard Stiegler) findet statt, zugleich eine ästhetische Wende mit sich bringend. Sie beide haben neue Fragen aufgeworfen:

Ist das ästhetische Urteil (Kant) noch immer gültig? Kann man weiterhin an ein Kunstwerk glauben (was die Voraussetzung eines ästhetischen Urteils ist)? Wenn die Amateure, die Kunstwerke lieben, aussterben und durch Konsumenten ersetzt werden, wer wird dann die Kunstgeschichte schreiben? Gibt es eine Kunstgeschichte nach dem Ende der Kunst? Gibt es sie nach dem Ende der Geschichte? Wann finden diese zwei Enden statt und was kommt danach?

Diese und ähnliche Fragen werden anhand vom textuellen und bildlichen Material diskutiert: Kant's ästhetische Theorie, Sigmund Freud's Konzept des Unheimlichen, *Olympia* (Manet), Josef Beuys „Soziale Skulptur“, Fredric Jameson's *End of Art and End of History*, Bernard Stiegler's Begriff des Amateurs, usw.

Der Kurs ist als Hommage an den Philosophen und Medientheoretiker Benard Stigler (1952-2020) konzipiert.

Bemerkung

Evtl. Moodle/BBB-Termine werden mit den Teilnehmenden vereinbart.

Leistungsnachweis

Note: Referat + schriftliche Arbeit (6LP)

320230018 Zwischenmenschliches Design

J. Lang, Projektbörse Fak. KuG

Wissenschaftliches Modul

Fr, wöch., 14:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.11.2020

Beschreibung

Soziale Dimensionen des Designs sind in den letzten Jahren besonders virulent geworden. Dies nicht nur deshalb, weil die globalen sozialen Missstände und Ungerechtigkeiten medial vermittelt besonders sichtbar werden, sondern auch, weil sich das Verständnis sozialer Prozesse geändert hat. Es besteht mehr und mehr die Einsicht, dass soziale Prozesse nicht nur eine Angelegenheit gewissermaßen unsichtbarer makrosoziologischer „Regime“ in Politik und Wirtschaft sind und auch nicht bloß eine unsichtbare mikrosoziologische Angelegenheit unserer

individuellen alltäglichen Entscheidungen als wirtschaftlicher KonsumentIn und politischer BürgerIn, sondern auch und insbesondere mit der Gestaltung der Dinge zusammenhängen.

Innerhalb der gestaltungsnahen Diskurse und Praktiken wird diese Tendenz unter Bezeichnungen wie „Social Design“, „Transformation Design“ oder schlicht „Gesellschaftsdesign“ verhandelt. Es wird hierbei gefragt, inwiefern Gestaltung zu einem positiven gesellschaftlichen Wandel beiträgt und beitragen kann. Implizit steht hierbei meist ein makrosoziologisches Verständnis im Vordergrund, also die Frage, welchen Anteil Gestaltung an gesamtgesellschaftlichen Veränderungen hat, in welcher Weise es Massenphänomene initiiert und reguliert, aktuelle kollektive Probleme adressieren kann oder kulturelle Identitäten bildet.

In Abgrenzung zu dieser eher globalen Perspektive auf die sozial konstitutive Rolle von Gestaltung möchten wir in dem Seminar eine dezidiert mikrosoziologische Perspektive einnehmen, indem wir konkret nach der aktiven Rolle designerter Dinge in der Konstituierung von zwischenmenschlichen Beziehungen fragen. Welchen Einfluss hat die Gestaltung des gegenständlichen Umfeldes auf die Art und Weise, wie wir uns wechselseitig wahrnehmen, wie wir übereinander denken und wie wir uns handelnd zueinander verhalten? Statt dem Design der Gesellschaft steht also das Design zwischenmenschlicher Beziehungen im Vordergrund des Seminars.

Im Gegensatz zu meinem letzten Seminar „Gestaltete Wirklichkeit II“, das mehr philosophisch ausgerichtet war, werden wir in diesem Seminar konkrete soziale Gestaltungsprojekte und eigene empirische Beobachtungen analysieren und auf ihre zwischenmenschlichen Effekte und Implikationen hin befragen. Dies auch deshalb, da das Thema des zwischenmenschlichen Designs durch Dinge bisher noch kaum erforscht ist. Wir werden also versuchen, anhand konkreter Beispiele uns selbst theoretische Einsichten in die unterschiedlichen Aspekte von zwischenmenschlichem Design zu erarbeiten. Ergänzend zum Seminar erscheint im November im Springer VS Verlag der von Martina Fineder und mir herausgegebene Band Zwischenmenschliches Design – Sozialität und Soziabilität durch Dinge:

<https://www.springer.com/de/book/9783658302689>

Das Seminar richtet sich an Studierende aller Studiengänge. Es werden jedoch angewandte Gestaltungsprojekte im Mittelpunkt unserer Analysen stehen.

Bemerkung

Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Leistungsnachweis

Note: Referat + eine größere schriftliche Arbeit oder mehrere kleinere Schriftliche Arbeiten (6LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit(en) bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

320230020 Fundamentals 1: Einführung in die Theorie und Geschichte des Design

J. Willmann, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

wöch.

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung "Fundamentals I" zielt auf die Einführung in die Theorie und Geschichte des Design. Hierzu wird ein grundlegender Überblick über zentrale gestalterische Positionen ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg vermittelt. Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld aufzubauen, welches unterschiedliche ästhetische, politische, wissenschaftliche, wirtschaftliche und technische Bezüge integriert und zugänglich macht. Die Lehrveranstaltung versteht sich daher als Grundlagenvorlesung und richtet sich an alle Fakultäten, Fachsemester und -bereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert und wird wöchentlich als Podcast auf Moodle zur Verfügung gestellt. Die Einführungsvorlesung wird ab dem 9. November abrufbar sein. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum weiteren Ablauf.

Bemerkung

Beginn: Montag, 9.11.2020

Präsenztermine sowie Moodle/BBB-Termine werden separat angekündigt.

Leistungsnachweis

Hausarbeit oder Online-Prüfung

320230033 Digital Culture 1 – An Introduction for the Design Professions

J. Willmann, M. Braun, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, ab 09.11.2020

Beschreibung

The recent shift in digital technology has substantially affected the design professions and has led to entirely new concepts, tools and processes that were inconceivable just a few years ago. These new possibilities not only foster novel material (and immaterial) practices but also radically challenge the very foundations of the design and engineering disciplines. On that scope, the lecture series "Digital Culture 1" will provide a fundamental introduction to history and theory of the digital in design and related fields (such as, for example, art, media and architecture) and discusses key paradigms, contexts and challenges. Topics covered include computer origins, interactivity, artificial intelligence, cybernetics, hacker culture, home computer turn, computational design, etc.

Each lecture is available as video podcast in the Moodle platform. The lectures are complemented by individual exercises and consultations, allowing students to further deepen their knowledge specific themes and topics of the lecture series.

Bemerkung

Vorlesung: Podcast

11:00-12:30 Uhr (Online-Format)

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an den Übungen (mind. 80%) und schriftliche Prüfung.

Sonstige Module

320240001 IRRE WORKSHOP 1 mit Peng! Kollektiv

J. Gunstheimer, R. Liska

Workshop

Block, 10:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 13.01.2021 - 14.01.2021

Beschreibung

PENG!

Die Aktivist*innen von Peng! hinterfragen die Selbstdarstellung von Konzernen, politische Propaganda und konventionelle Mentalitäten mit subversiven Aktionen und zivilem Ungehorsam. Dabei wenden sie kreative Methoden für mutigen Protest und medienwirksame Wunderwaffen an.

Das Peng! Kollektiv ist der Meinung: Ziviler Ungehorsam ist eine Sache für jede*n! Deswegen werden im Workshop mit Studierenden verschiedene Möglichkeiten der politischen Aktionskunst und des zivilen Ungehorsams erkundet,

um sich anschließend der Entwicklung konkreter Ideen zu widmen. In kleinen Gruppen werden diese durch die Konzeptionsphase einer Kampagne begleitet, mögliche Aktionen werden entworfen und gemeinsam diskutiert und dabei das Potenzial eines humorvollen zivilen Ungehorsams ausgelotet.

Dauer: 2 Tage / jeweils 10 - 17 h

Erläuterung des/r Beitrages/Beiträge der externen Lehrperson/en

Die externen Lehrpersonen sind vollumfänglich für die inhaltliche Konzeption und Durchführung der jeweiligen Workshops verantwortlich. Ihre jeweiligen Positionen haben diese im letzten Semester (WS 2019/20) in Form eines Vortrages (IRRE Lecture Series) dargestellt, auf dieser Basis erfolgt die Einladung während der Weißen Wochen im kommenden Semester einen Workshop mit Studierenden durchzuführen. Der Workshop findet während der ersten weißen Woche statt.

Die Angabe der SWS bzw Gesamtstunden von 12 h bezieht sich auf einen Workshop mit einer Dauer von 2 Tagen, von täglich 10 - 17 h, inkl. je 1 h Mittagspause im Raum 207, Geschwister-Scholl-Straße 8, sofern die Veranstaltung nicht online stattfinden muss.

Bemerkung

Zur Bewerbung für die Workshop-Teilnahme zusätzlich zur Anmeldung über das Bison Portal bitte ein kurzes Anschreiben mit Semester, Studiengang und Interessengebieten bzw. Beispiele der eigenen (künstlerischen) Arbeit per Mail mit Betreff "IRRE WORKSHOP PENG" senden an: roman.liska@uni-weimar.de Bitte nur von @uni-weimar.de Email Adresse!

ACHTUNG: Die Bewerbung erfolgt einzeln, d. h. Studierende können sich für beide Workshops bewerben, werden aber nicht in jedem Fall an beiden Veranstaltungen teilnehmen können, daher ist bei einer Doppelbewerbung eine Präferenz anzugeben. Ferner sind die Teilnehmerzahlen begrenzt, daher kann kein Platz garantiert werden.

Ort: Der Workshop findet in der Geschwister-Scholl-Str. 8 (Hauptgebäude), Raum 207 statt.

Voraussetzungen

Hohe Motivation

320240002 IRRE WORKSHOP 2 mit Neue Auftraggeber

J. Gunstheimer, R. Liska

Workshop

Block, 10:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 27.01.2021 - 28.01.2021

Beschreibung

Neue Auftraggeber sind Menschen, die etwas verändern wollen. Sie beauftragen Künstlerinnen und Künstler damit, Kunstwerke zu entwickeln, die in ihrer Stadt oder ihrem Dorf Antworten auf drängende Fragen geben. Ob in Form einer eindrücklichen Musikkomposition, einer ungewöhnlichen Pommestube oder eines beachtlichen botanischen Gartens. Projekte der Neuen Auftraggeber entstehen überall da, wo sie gebraucht werden. Am Anfang steht Ihr Auftrag. Und weil jeder ein Neuer Auftraggeber werden kann, haben in Europa bereits tausende Menschen hunderte von Projekten umgesetzt.

Dauer: 2 Tage / jeweils 10 - 17 h

Erläuterung des/r Beitrages/Beiträge der externen Lehrperson/en

Die externen Lehrpersonen sind vollumfänglich für die inhaltliche Konzeption und Durchführung der jeweiligen Workshops verantwortlich. Ihre jeweiligen Positionen haben diese im letzten Semester (WS 2019/20) in Form eines Vortrages (IRRE Lecture Series) dargestellt, auf dieser Basis erfolgt die Einladung während der Weißen Wochen im kommenden Semester einen Workshop mit Studierenden durchzuführen. Der Workshop findet während der zweiten weißen Woche statt.

Die Angabe der SWS bzw Gesamtstunden von 12 h bezieht sich auf einen Workshop mit einer Dauer von 2 Tagen, von täglich 10 - 17 h, inkl. je 1 h Mittagspause im Raum 207, Geschwister-Scholl-Straße 8, sofern die Veranstaltung nicht online stattfinden muss.

Bemerkung

Zur Bewerbung für die Workshop-Teilnahme zusätzlich zur Anmeldung über das Bison Portal bitte ein kurzes Anschreiben mit Semester, Studiengang und Interessengebieten bzw. Beispiele der eigenen (künstlerischen) Arbeit per Mail mit Betreff "IRRE WORKSHOP NEUE AUFTRAGGEBER" senden an: roman.liska@uni-weimar.de Bitte nur von @uni-weimar.de Email Adresse!

ACHTUNG: Die Bewerbung erfolgt einzeln, d. h. Studierende können sich für beide Workshops bewerben, werden aber nicht in jedem Fall an beiden Veranstaltungen teilnehmen können, daher ist bei einer Doppelbewerbung eine Präferenz anzugeben. Ferner sind die Teilnehmerzahlen begrenzt, daher kann kein Platz garantiert werden.

Voraussetzungen

Hohe Motivation

320240003 Kolloquium Kunst und sozialer Raum**C. Hill**

Kolloquium

Veranst. SWS: 6

Beschreibung

Das Kolloquium richtet sich an Studierende der Professur Kunst und sozialer Raum, die ihren Abschluss (i.d.R. Diplom) machen sowie an Studierende höheren Semesters, die von der Professur in einem freien Projekt betreut werden. Das Kolloquium soll in einem überschaubaren Rahmen einen intensiven Austausch, Diskussion und Reflexion auf die eigenen künstlerischen Arbeitsprozesse bieten.

Bemerkung

Wunschraum/Zeit: Wird nach dem 16.11.2020 per Email bekannt gegeben und in der Gruppe abgestimmt.

Voraussetzungen

Verbindliche Anmeldung via Email an christine.hill@uni-weimar.de bis zum 16.11.2020

Leistungsnachweis

Fertigstellung einer Arbeit oder Abschlussarbeit